MASTER SYSTEM ▲ MEGA DRIVE ▲ GAME GEAR ▲ SEGA

SUPERGAME

ANO 2 - Nº 21
ABRIL DE 1993
Cr$ 56.000,00

FLASHBACK
Gráficos vetoriais inauguram uma nova geração de jogos!

VIRTUA RACING
arrasa os arcades

STREETS OF RAGE II
Técnicas muito especiais

SUNSET RIDERS
Cinco páginas de macetes!

GRÁTIS

Um poster de tirar o sono!

FINAL FIGHT CD!
O primeiro jogo da Capcom para Sega!

NÃO SE DEIXE LEVAR POR AVENTUREIROS!

Você que está distante do maior centro comercial do país, não corra mais o risco de ser enrolado pelos aventureiros do mercado. Conheça o melhor e mais confiável serviço de atendimento à cliente que São Paulo pode oferecer. Comprove e você chegará à conclusão que é muito fácil adquirir em primeiríssima mão os maiores lançamentos em games do mundo, e se manter na vanguarda do mercado em sua região e o que é melhor, contando com a eficiência e agilidade dos nossos serviços.
Oferecemos garantia de fábrica de todos os nossos produtos, inclusive a melhor transcodificação para o seu vídeo game. Para você que é revendedor, temos o mais variado acervo de títulos disponíveis com preços e condições que lhe garantirá lucro certo. Venha se tornar um cliente freqüente **Crazyland** *para desfrutar de uma linha de crédito que facilitará mais ainda suas compras. Portanto à partir de agora, não tenha mais dúvidas. Em 93, aplique certo. Aplique* **Crazyland Game!**

Atenção!! de 08 a 18/04

Na ALVICOM/UD
Feira de áudio, vídeo e util. dom.
Anhembi - R. Principal c/ Rua L

Visite nosso stand e participe de sorteios de cartuchos e consoles Super Nes.

SUPER NES JR + 1 cartucho US$ 199,00
SUPER NES COMPLETO US$ 210,00
Garantia de 1 ano na transcodificação.
VENDAS: Fone/Fax: (011) 959-0017/959-3040
290-7061/290-7952

ATENÇÃO TRANSC. TVs E REVISAMOS FILMADORAS

OFFICIAL GAME BOY VIDEO LINK GAME PAK

NEO GEO

GENESIS

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO

Nintendo

NESTE Nº

20 Final Fight CD: Capcom detona agora em Mega-CD!!

14 Sunset Riders abatido com um tiro certeiro pela SG

32 Um super Arcade da Sega com 32 bits chega ao país. Seu nome é Virtua Racing!!

4 Cartas

6 Saiu nos States
flash back, chakan e outros

14 Mega Especial
sunset riders até o fim

19 Rola Lá Fora

20 CD
final fight e muito mais

26 Supertáticas

30 Supertáticas Especial
bare knuckle II

32 Arcade
virtua racing

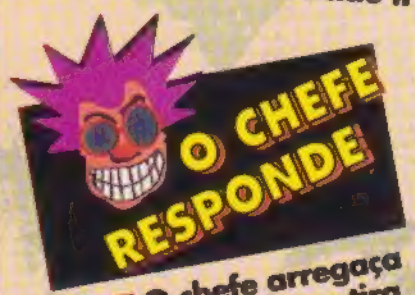
34 Superjogos
indiana jones, batman II...

36 Master Especial
outra dose de alien III

40 Classificados
43 Podium
44 Classics e Hotline
45 O Chefe responde
sabedoria, erudição, antenagem e discernimento

6 A nova geração de jogos para Mega se inicia com Flashback!!

30 Técnicas especiais para você arrasar em Bare Knuckle II



45 O chefe arregaça as mangas e tira suas dúvidas!

Capa: Agostinho Gioé

"Quando um não quer, o outro joga".

É muito duro preservar a intimidade quando se é uma celebridade. Lidar com Paparazzi então, tempo perdido. Houve ainda colaboração da Redação e deu no que deu. A publicação de minha foto, à revelia, não ficou impune, se bem que não pude aplicar os corretivos coloniais que gostaria (a lei é clara nesse ponto). Depois desse desabafo, quero adiantar que traição alguma vai baixar o nível da minha revista! Em primeiríssima mão estamos dando **FlashBack**, jogo que encarna uma nova tendência na qual se aliam raciocínio e gráficos incríveis a um enredo absurdo-futurista. E de embasbacar. Trazemos também **Final Fight** pra Mega CD: atraso é pouco. Como de hábito, entregamos o ouro de **Sunset Riders**, em Mega Especial. A seção de Arcade está cada vez melhor. Neste número, oferecemos nada menos que **Virtua Racing**, a última palavra em jogos de direção. E quem tiver dúvidas sobre jogos, pode mandá-las pra redação. Vou responder pessoalmente, na nova seção da revista. Até o mês que vem!

O CHEFE

CARTAS

Quem diz que a SG é a melhor revista da Galáxia não somos nós: são os leitores!

DEVANEIOS

Venho por meio desta desejar meus panegíricos para esta revista tão donairosa. Suas dicas sobre jogos são simplesmente avernosas e as estórias do Billie Joy demasiadamente lúdicas, não fossem tão maniqueístas. Suas informações sobre novos jogos são ótimas, tudo graças ao Chefe, que coloca ordem nesta pandilha de redatores. Por isso a SG é uma das melhores revistas de games da orbe terrestre, vilipendiando as outras revistas que são cacólogas e putativas, contendo apenas onzenices. Continuem assim, e como já disse, meus panegíricos.

João Pimentel
Fortaleza - CE

RdR: *Ó grande piperáceo pamasiano. Nossa imensurável gratidão pela Magna missiva. Ficamos embasbacados com seus conhecimentos vernáculos, principalmente no que diz respeito à sintaxe e ao estilo. Agora, cá para nós: pandilha é o....*

FATAL FURY

Olá, pessoal! Quero fazer umas perguntinhas, quero também ser sócia do clube do Chefe e, para tanto, desejo saber o que é necessário. Ah! é verdade que vocês vão lançar o game **Fatal Fury** para o Mega Drive, ou isto é mais uma mentirinha? Só mais uma perguntinha: existe o jogo **Sonic II** para Nintendo?

Débora R. Ferreira
Fortaleza - CE

RdC: *Não precisa fazer mais nada, Débora. Tá feito! Espere sua carteirinha do Clube que já deve estar chegando aí. É a mais pura e cristalina verdade que a Takara vai lançar **Fatal Fury** para o Mega. E finalmente, não existe qualquer jogo de Sonic para Nintendo.*

HELP ME PLEASE

Aqui na minha casa é a maior concorrência entre o Mega e o Super NES. Eu, como dá para notar, sou viciado no Mega, mas meu primo não larga do Super NES. Chefe, tenho uma perguntinha: O SNES também faz parte do seu Hobby? Assinale: •Sim, •Não, •Não mesmo

Gostaria de saber também para que console é a cart **The Kings of Dragons**? Um abraço

Tony
São Paulo - SP

RdC: *Não mesmo! Como você já deve estar cansado de saber, sou fidelíssimo ao sistema Sega. Mas, cada um na sua. Deixe o seu primo com o outro console e você, divirta-se de verdade!!! O tal cart mencionado não foi identificado pela minha equipe!(???) Será que o nome é este mesmo?*

WOMAN'S LIB

Gostaria de saber por que, em todas as revistas que compramos não encontramos nenhum recorde de menina? Isto é discriminação? Um abração

Tatiana Tomáz
São Paulo - SP

RdC: *O que vocês ficaram fazendo durante as férias? Porque não estão jogando? Recebemos muito pouco recordes femininos aqui e constatamos que as meninas devem se dedicar mais. Conheço algumas que detonam tudo em videogame, como a minha gata. Infelizmente, não posso revelar sua identidade (motivos profissionais!*

STREET FIGHTER II

NEW GAME

FLIPERAMA E VIDEOGAME

As mais recentes novidades em Super Nintendo, Mega Drive e Master System para você jogar como se estivesse em casa. Temos ainda fliperama para você jogar e se divertir!

VENDA DE MÁQUINAS DE VÍDEO PROFISSIONAL.

Rua Nova Barão, 7 - Ao lado do Mappin Pça. Ramos - São Paulo - Tel: (011) 221.4897 - Fax: (011) 222.7699

1º Santos Teenager Festival

**Feira de Vídeo,
Games,
Sport Wears,
Acessórios**

Etapa Santos da Copa de Videogame

02 a 11 abril/93

LOCAL:
Clube Atlético Santista
Av. Washington Luiz, 105
Santos - São Paulo - Canal 3

REALIZAÇÃO:

TECTON

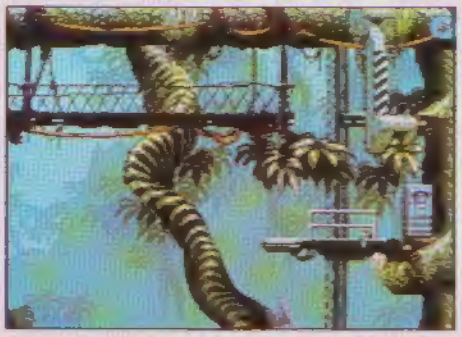
Publicidade e Produções S/C Ltda.
R. Luís de Farias, 52 - Gonzaga - Santos, SP
Tel.: (0132) 33.6712 / Fax: (0132) 22.6735

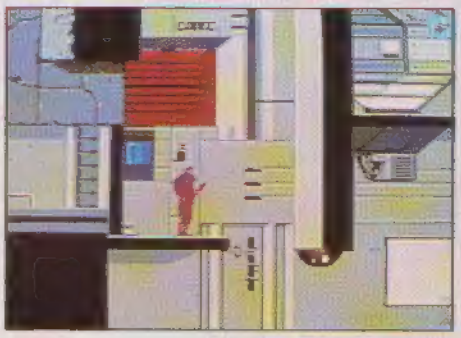
MONTAGEM:

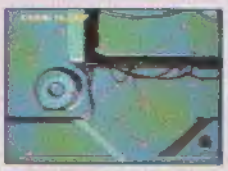
CONEXÃO

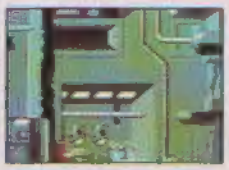
SAIU NOS STATES

Gráficos vetoriais inauguram uma nova geração de jogos para o Mega!









Um cientista maluco vai mexer no seu cerebro! Boa sorte!

Nessa fase é difícil saber para onde ir e, se você bobear, não vai sair tão cedo desta tela. Tome um cuidado todo especial com este androide . Ele atira de cima e alguns poucos tiros dele são o suficiente para mandar você de volta para o começo do jogo

FLASHB

Quem pensava que com o advento do Sega CD, os jogos de Mega Drive iriam ficar ultrapassados, se enganou redondamente. **Flashback** demonstra isto claramente. Este cart, um misto de ação e aventura, é um jogo complexo com um "play action" incessante e gráficos jamais vistos para 16 Bits. Produzido pela U.S. Gold, **Flashback** foi desenvolvido pela empresa francesa Delphine Software, os criadores de **Out of this World** (Super Nes, PC etc.). Só que desta vez a estória é outra e o protagonista, Conrad Hart, se envolve numa aventura futurística de proporções épicas.

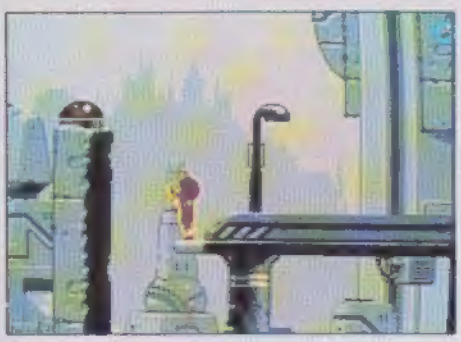
Na primeira fase, a sua missão consiste em encontrar uma pilha e recarregá-la. Você vai precisar dela no fim do estágio para acionar uma ponte eletrônica que o levará para a próxima fase

A ESTÓRIA

Conrad é um agente em treinamento do Departamento de Investigações da Galáxia. Para seu projeto de graduação, ele desenhou um superóculos capaz de revelar a densidade das moléculas do seres vivos. Pobre Conrad! Forças ocultas poderosíssimas estão de olho em sua invenção: estrategistas militares, políticos e multimilionários. Um grupo de bilionários mal-intencionados o seqüestram e fazem uma bela lavagem cerebral no nosso herói. Agora sua única salvação é o Holocube, um gravador especial de memória. Como Conrad, você tem que encontrar os pedaços de sua memória e impedir que o invento permaneça sob controle inimigo. Para isso é preciso atravessar as seis fases que incluem um programa de TV, um clube noturno cyberpunk e até outros planetas. Nem tudo é um mar de rosas, para começar a jogar é preciso ler o complicado manual e aprender os controles (Conrad tem mais movimentos do que "Michael Jackson"!). Para se ter uma idéia, a movimentação é bem ao estilo de **Prince of Persia**, com a diferença de que Hart pode fazer uso de armas. Os inimigos são bem variados, de vários tamanhos, formas e origens. Há também uma grande quantidade de objetos que o agente poderá encontrar em sua jornada. Comece totalmente desarmado e sem a mínima proteção. Como num RPG, você tem que sondar os mais importantes

e essenciais itens, como os "ID cards" (identificação), dinheiro, cartões magnéticos, campos de força e a ajuda necessária para ultrapassar os obstáculos. Além de tudo é preciso contar com a ajuda do santo padroeiro, porque **Flashback** é encrenca! São três níveis de dificuldade, e o fácil já é mais do que difícil. As armadilhas são ferrenhas: desintegradores, portões eletrificados, minas e bombas. Tá bom pra você ? Para afrouxar um pouco o nó cego há vários geradores de energia espalhados pelas fases que recuperam seu campo de força e seu power (energia).

BACK



Os cenários de fundo parecem muito com os de Out of this World. Mas os outros gráficos são mais coloridos e detalhados. Trata-se de uma feliz combinação de gráficos vetoriais com os tradicionais

GRÁFICOS VETORIAIS

Você nunca viu um cartucho de Mega Drive com um visual tão incrível como este. O sistema de animação utilizado para fazer este jogo é conhecido como "gráficos vetoriais" e o seu uso é novo no Mega Drive. Até agora, as animações eram feitas quadro a quadro. Em **Flashback**, passam a ser calculados matematicamente, o que economiza memória e permite movimentos mais detalhados. Os movimentos do agente Hart, por exemplo, são precisamente fiéis a dinâmica humana - um cinema!

As telas de animação lembram muito o já clássico, Out of this World

Um dos pontos altos do jogo são os acessórios futuristas. Incluem desde um sistema anti-gravitacional até um cubo holográfico se comunica com você

O SOM

A parte sonora é monstruosa! A trilha sonora acompanha o clima do jogo, como num bom filme e ajuda a interação. Os efeitos sonoros são barulhos da selva, os tiros, as naves. Tudo enfim soa com uma perfeição fora dos padrões convencionais.

FICHA TÉCNICA

Nome: **Flash Back**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Ação/Aventura**
Nº de Jogadores: **1**
Nº de Fases: **N/D**
Fabricante: **U.S. Gold**
Capacidade: **12 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	95
Gráfico:	98
Som:	94
Diversão:	92

SAIU NOS STATES

TURBO CHALLENGE

Escolha a sua máquina: Lotus original, Esprit Turbo ou o Elan Coupê conversível e parta para uma aventura parecida com as de **Out Run** e **Top Gear** (Super NES). O piloto tem um leque de opções que, como sempre, incluem: transmissão automática ou manual e configuração do controle, etc. Diferente de **Out Run**, pode ser jogado com dois jogadores ou com um jogador usando a tela inteira. A corrida é uma competição interestadual nos EUA com cenários que mudam conforme você atravessa a fronteira de cada estado. Existem, ainda, muitos itens no acostamento para colher. Radical e veloz, mas no geral pior que **Out Run**.

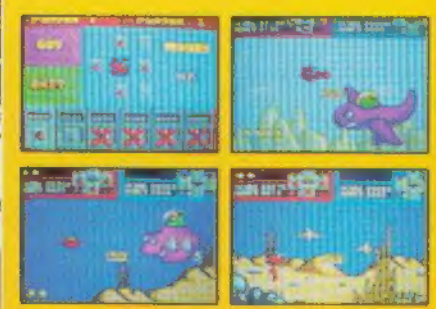
Você vai correr em diversos climas e durante a noite

FICHA TÉCNICA

Nome: Lotus Turbo Challenge
Console: Mega Drive
Modalidade: Direção
Nº de Jogadores: 1 ou 2
Nº de Fases: N/D
Fabricante: Electronic Arts
Capacidade: 8 Mega

THE GADGET TWINS

As jóias reais foram roubadas. Bop e Bump foram especialmente destacados para resgatá-las. Antes porém terão que atravessar oceanos e os mais variados planetas. Sem falar no maldoso Thump e seus aliados. Destruí-los e voltar com as jóias para o reinado de Gadget é a sua missão. Os armamentos da dupla são de pirar, bem esdrúxulos mesmo! Mas para comprá-los, você vai ter que juntar uma grana. Vinte fases de ação nonstop.



Você encontrará muitos inimigos e cenários psicodélicos. Um Fantasy Zone para dois

FICHA TÉCNICA

Nome: Gadget Twins
Console: Mega Drive
Modalidade: Tiro
Nº de Jogadores: 1 ou 2
Nº de Fases: 20
Fabricante: Gametek
Capacidade: 8 Mega

SPORTS TALK FOOTBALL STARRING Joe Montana

Saiu! Joe Montanna totalmente atualizado, com os times da NFL do campeonato de 93. O terceiro da série que leva o nome do famoso "quarter-back" norte-americano sofreu modificações significativas comparado ao segundo. O novo cart oferece duas alternativas de telas para o jogador: uma vertical e uma horizontal . Várias telas DEMO (demonstrativas), com fotos digitalizadas, comprovam essa superioridade. Totalmente narrado, como o anterior, e bem padronizado, Joe Montana é considerado o melhor em gráficos e som.

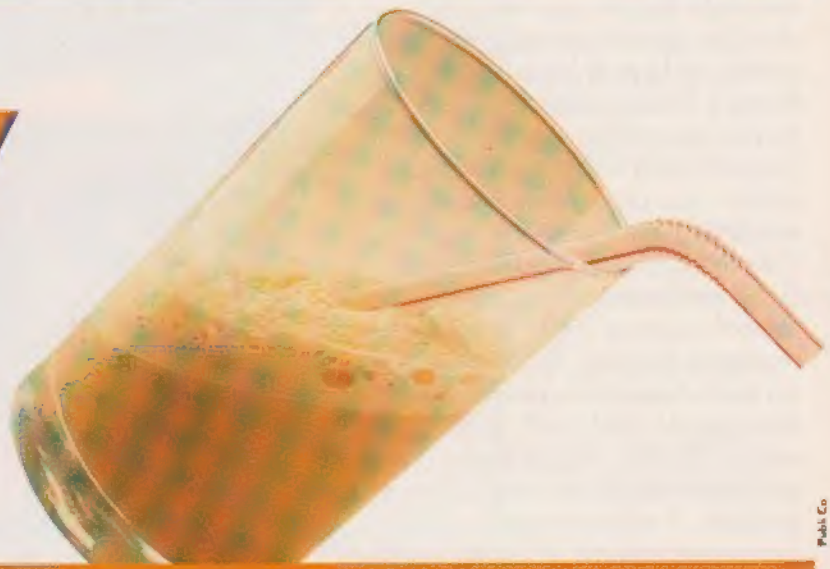
Joe Montana 93 continua com a mesma narração da versão anterior. Essa característica torna o som bem cansativo.

FICHA TÉCNICA

Nome: Joe Montana 93
Console: Mega Drive
Modalidade: Esporte
Nº de Jogadores: 1 ou 2
Nº de Fases: N/D
Fabricante: Sega
Capacidade: 12 Mega

START

PLAY



GAME OVER

As aulas vão começar e você precisa estar em cima para vencer mais esta partida. Tome um delicioso copão de Ovomaltine e arranque na frente.

WANDER

Ovomaltine®

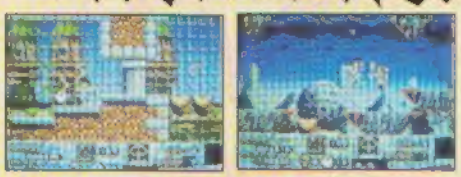
É POWER!

SAIU NOS STATES

Você vai precisar de todas as magias para derrotar os demônios!!

RISKY WOODS

Bem-vindos a um fantástico mundo de magia e de monstros horrendos. Você é um bravo guerreiro tentando libertar sua terra do domínio do mal. Armado com armas de ferro e fogo, siga em frente e liberte os aprisionados em forma de estátuas. No decorrer da jornada você encontrará vários power-ups, alguns que o ajudarão e outros muito perigosos: estrelas (invencibilidade), maçã veneno (sono profundo), relógio (mais tempo), caveira (mata todos os monstros da tela), flecha (começar na outra fase), raio (elimina os inimigos da tela), cruz (mais vidas). De três em três fases, um endemoniado chefe o atacará sem piedade. Para conseguir prosseguir, muitas vezes você terá que encontrar o item certo. Encaixe o item na estátua e resolva o enigma: uma seqüência na tela que deve ser imitada no direcional do controle, na linha do clássico **Genius**, onde você imitava o som e as cores. Segue o estilo de **Shadow of The Beast**, também da Electronic Arts, só que com gráficos bem melhores.



Quem conhece Shadow of the Beast vai pegar o jeitão de Risky Woods rapidamente; os dois jogos são bastante parecidos

Para passar de fase, você precisa achar o símbolo da cruz e encaixá-lo dentro da estátua

No estilo de Ghouls'n Ghosts, o mapa mostra quanto falta para terminar a sua jornada

FICHA TÉCNICA

Nome: **Risky Woods**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Ação**
Nº de Jogadores: **1**
Nº de Fases: **8**
Fabricante: **Eletronic Arts**
Capacidade: **8 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	85
Gráfico:	89
Som:	80
Diversão:	80

A TUTTI GAMES QUER ENTRAR EM 93 FUZILANDO OS PREÇOS ALTOS, PARA QUE VOCÊ GAME BOY CONTINUE ARREBENTANDO JUNTO COM A GENTE! FELIZ 1993

ACIMA DE 2 CARTUCHOS 10% DE DESCONTO

CONSULTE NOSSOS LANÇAMENTOS

SUPER NESS TODOS POR US$ 44,99

CHUCK ROCK
THE SIMPSON'S BARTS
NICHTIMARE
TOP GEAR
UNIVERSAL SOLDIER
X MAN
DESERT STRIKE
BEAST OF THE BEAST
DRAGON LAIR
BATTLE BLAZER
GUN FORCE
JAMES POND JR
FI ROC
HUMONGUN'S ADVENTURE
WINGS II
PARODIUS
TENIS AMAZING
DINOSAURI (DING CYTI)
REVOLT OF THE WESTICANS (SKUL JAGGER)
Q BERT 3
HOME ALONE II
MICKEY MOUSE
STARS WARS
ROAD RUNNER
SCAINE MISSON
POWER ATLETE MOVIE
- CONSULTE

TUTTI GAMES

SUPER NESS TODOS POR US$ 44,99

ACROBAT MISSION
AXELAY
CONTRA III
FISUPER DRIVING SUZUKI
FINAL FIGHTER
GOLDEN FIGHTER
GERGE FOREMAN'S KO BOXING
VOLEY
HOOK
KING OF THE NONSTERS
NINJA TURTLES IV
PHANLANX
OUT FOR THIS WORD
PRINCE OF PERSIA
RANNA NIBUNNOICHI
ROAD RIOT
ROBOCOP 3
SONIC BLAST MAN
SPINDIZZY WORDS
SUPER BOWLING
SUPER DOUBLE DRAGON
SUPER DUNKSHOT BASKETBOL
SUPER MARIO WORD
SUPER PANG
SUPER SOCCER CHAMP
SUPER SOCCHER GOAL
FATAL FURT - CONSULTE

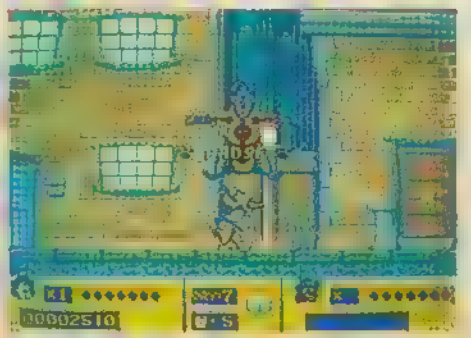
CARTUCHOS PARA MEGA DRIVE A PARTIR DE US$ 13,00

CARTUCHOS P/ NINTENDO A PARTIR DE US$ 14,00

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1162 - 5º AND. - CAMPOS ELÍSEOS - SP
PABX/FAX: (011) 221-6722

Mais um sucesso de cinema direto da Disney para o Mega Drive!

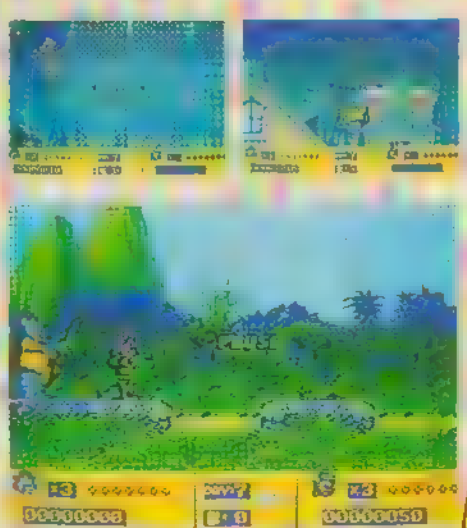
Qualquer jogador experiente vai passar pelos chefes com facilidade.



Alguns cenários lembram muito Quack Shot com Pato Donald.

TALE SPIN

Mais um cart licenciado pela Walt Disney Corporations. Desta vez os protagonistas são os personagens da Selva: Baloo, Kit e e Sheri Khan. Lendo um jornal, Baloo fica sabendo de uma grande competição aérea. A companhia que ganhar terá um contrato vitalício como a representante da cidade. Antes porém é necessário resgatar as caixas-carga, espalhadas pelas várias fases do jogo. Os inimigos aparecerão para atrapalhar sua missão: caranguejos, cobras e vários outros. Embaixo na tela, um painel fornecerá todas as informações necessárias: vidas, energia, itens... A ação é sempre a mesma. O que muda é o apenas visual. Por isso, pode ficar enjoativo depois de algum tempo. Típico cartucho de plataformas, fácil ■ divertido. Para o vovô e o netinho.



Existem muitas passagens secretas ao longo do jogo. Vasculhe bem cada fase até achá-las. Nelas você encontrará itens fundamentais para o bom andamento do jogo.

FICHA TÉCNICA

Nome: Tale Spin
Console: Mega Drive
Modalidade: Aventura
Nº de Jogadores: 1 ou 2
Nº de Fases: 6
Fabricante: Sega
Capacidade: 4 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

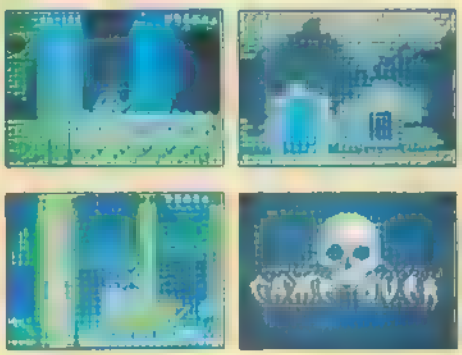
Desafio:	81
Gráfico:	79
Som:	75
Diversão:	90

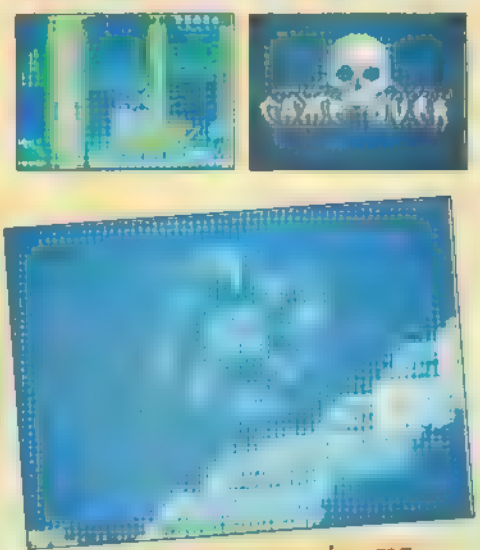
SAIU NOS STATES

CHAKAN

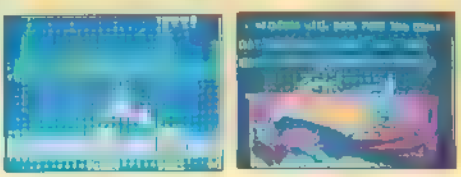
De elixir em elixir você depende de muita química pra se livrar dessa!

O herói deste jogo desafiou - nada mais, nada menos - que a Morte para um duelo. Ganhar vai depender de você! Chakan apostou a própria alma com Ela, garantindo que poderia batê-la numa luta de espadas. A Inflexível Ceifeira satisfez-lhe o desejo de vida eterna. Seu destino será vagar pela Terra até que todo o mal seja extirpado. Somente depois dessa tarefa, poderá descansar. Sinuca de bico! O jogo é impregnado de magias e das inúmeras combinações entre elas. Chakan tem duas espadas que movem-se em oito direções. Você pode ir coletando armas poderosas e magias que são usadas em sua cruzada. Não existe limite de número de vidas, mas quando perde volta para o começo do nível em que está. O jogo pode começar de qualquer porta que você queira na área principal. Seu progresso vai sendo mostrado no painel central. Os níveis são longos e tortuosos, bem ao gosto da Morte. Covarde não encara. Para não dizer que não demos nenhuma dica, aí vai uma: os chefes de fase costumam estar nos terceiros estágios de cada dimensão.

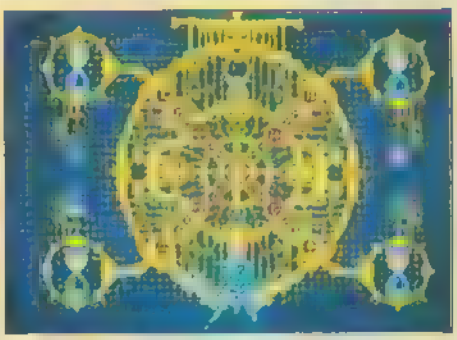




Você pode lançar mão de uma grande variedade de golpes. Experimente dar duas vezes o botão de pulo e em seguida o botão de ataque



Os gráficos e o som são sinistros, como o próprio tema do jogo



Existem várias poções mágicas no jogo. Você usar múltiplas combinações delas para conseguir os efeitos desejados

FICHA TÉCNICA

Nome: Chakan
Console: Mega Drive
Modalidade: Ação
Nº de Jogadores: 1
Nº de Fases: 8
Fabricante: Sega
Capacidade: 8 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	81
Gráfico:	75
Som:	86
Diversão:	76

ESPECIAL

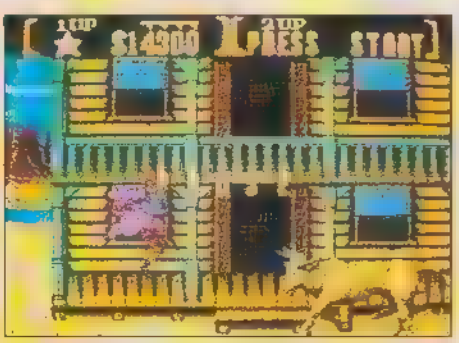
MEGA

SUNSET

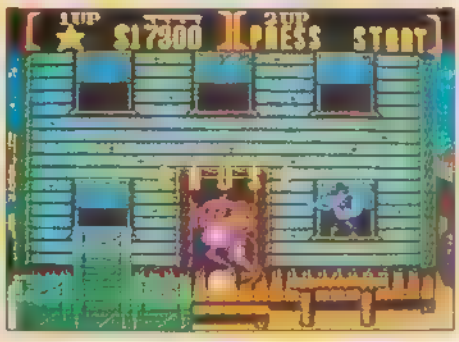
Tudo que você precisa saber para se tornar um grande pistoleiro!

1ª FASE VILAREJO

Logo na primeira casa, cuidado para não levar um tiro. Pegue a estrela do barril que está no telhado e entre nela para ganhar uma arma. Seu tiro ficará mais rápido.
Na segunda casa há um homem que joga dinamites. Cuidado!

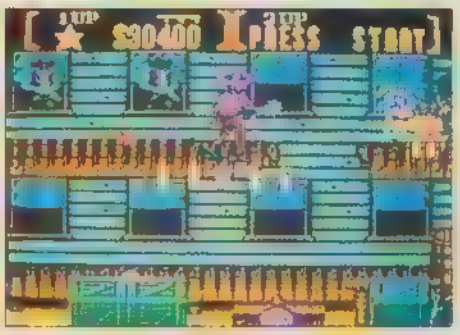


Na quarta casa fique na parte de cima, depois de matar um pistoleiro. Senão o estouro da boiada poderá atropelar você.



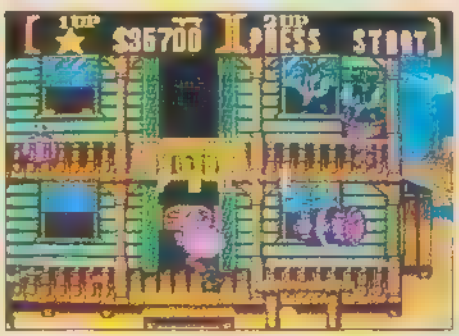
A seguir aparecerá um pistoleiro na janela de baixo à direita. Mate-o antes que ele mate você.

A próxima casa está infestada de inimigos. E como você sabe, dez entre dez pistoleiros evitam casas infestadas de inimigos como se fossem a peste. Ou seja, o seu futuro está na rua. Logo a seguir, vem vindo mais um estouro da boiada. Fique esperto e pule de boi em boi se quiser continuar vivo.



Para descobrir quem é o Chefe desta fase, você deve resgatar a refém no canto superior direito. Cuidado com os pistoleiros que vêm pela frente e por trás.

Simon Greedwell é o seu 1º desafio.



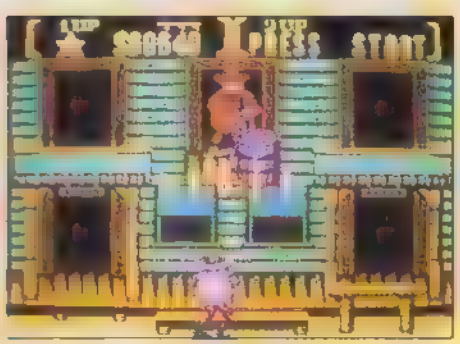
Cuidado com o começo desta parte. Muitos pistoleiros poderão

T RIDERS

acertar você. Não tente acertá-los de uma vez. Entre na casa, ganhe bônus e atire neles. Você ficará invencível por alguns instantes (até parar de piscar). Cuidado com o bandido da parte de cima da próxima casa. Ele jogará uma dinamite em você.
Mesmo esquema na próxima cena. Muita atenção!
Nas 2 próximas casas não existem bandidos que atiram. Eles só esfaqueiam se estiverem muito próximos a você. Atire a distância.

Chefe de Fase

SIMON GREEDWELL



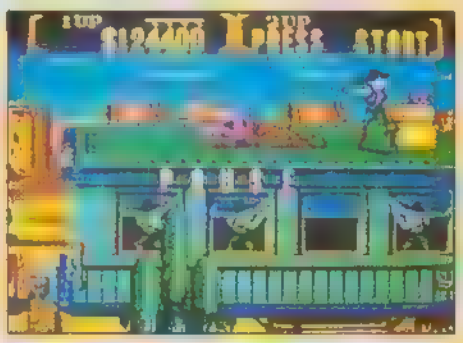
Simon está protegido por barris. Derrube-os mas não fique embaixo deles. Fique no lugar indicado na foto e detone o vilão.

2ª FASE
TREM DA MORTE

Cuidado com a dinamite, bem no comecinho desta segunda parte.

Toda vez que o trem apitar, ele passará por baixo de um arco. Fique atento e pule para não ser atropelado. Fique esperto com os dois pistoleiros da frente e com a dinamite. Atire nela `a distância.

Cuidado com os barris. Há sempre pistoleiros dentro deles prontos para atirar.



A refém está neste vagão. Nas janelas abaixo surgirão outros pistoleiros.

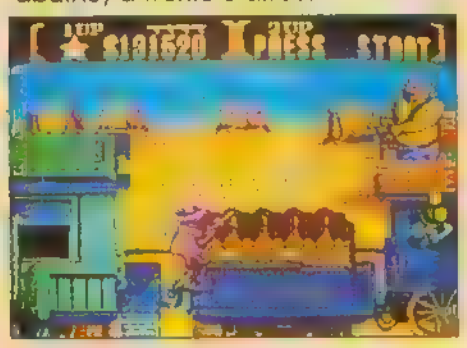
Paco Loco, seu próximo desafiante.

ESPECIAL

MEGA

SUNSET RIDERS

Andando por cima dos vagões você encontrará pistoleiros abaixo, à frente e atrás.



Para derrotar Paco Loco, fique na posição indicada e tome cuidado com os tiros que vêm das janelas. Neste lugar você não será atingido pelas balas.

3ª FASE
TRIBO INDÍGENA

Logo de cara você encontrará vários índios. Entre eles alguns pendurados na parede.. Atire em suas flechas de fogo para não ser chamuscado.

As pedras começam a cair. Pule-as quando rolarem. Cuidado com os índios que vêm por trás, pela frente e por cima.

Você poderá evitar as flechas atirando nelas ou usando o Sliddi. Resgate a refém antes que a ponte desabe, pois você correrá um risco maior se optar por seguir por baixo e subir a escada.

Chefe de Fase

CHIEF SCALPEN

Uma pedra vai rolar da escada. Espere que caia para prosseguir.

Fique pegando bônus no decorrer do trajeto das plataformas móveis.

Para derrotar Chief Scalpen, fique atento.

Abaixe para acertar os cães, que são rápidos e vão atrapalhar os pistoleiros que fazem mira.

Siga em frente, atirando sem parar, e encontre a refém.

Mantenha-se afastado dele. Atire e acerte também as facas que ele lança.

Estes muros impedirão sua passagem. Destrua-os sem esquecer dos cachorros que atacam covardemente pelas costas.

Chefe de Fase

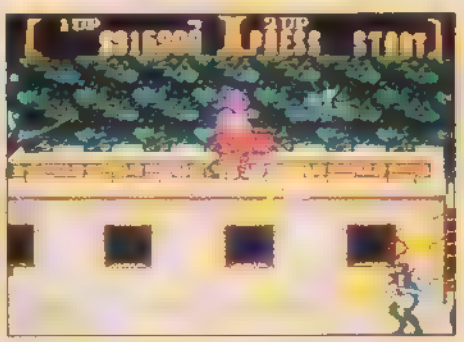
RICHARD ROSE

Logo no início desta parte vários pistoleiros atirarão em você. Deslize para escapar dos tiros.

DICA
Suba e fique em cima do telhado, atirando no muro e nos cães ao mesmo tempo.

Por enquanto preocupe-se com os tiros da frente e de trás. Quando aparecerem os pistoleiros, os tiros virão de todos os lados.

Neste ponto, os pistoleiros aparecerão pela frente, por trás, em cima dos muros, nas janelas e até escondidos nas moitas. Agora, só passando na raça!

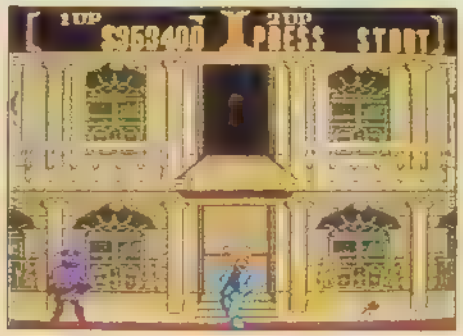


No restante da fase, os pistoleiros aparecerão de todos os lugares. Não tem segredo. Ande para frente sem parar, sempre deslizando. É o único meio de prosseguir.

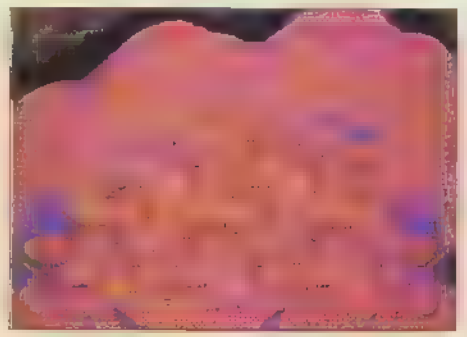
ESPECIAL

MEGA

SUNSET RIDERS



Pensa que acabou? Ele ainda não morreu. Agora ele atira duas vezes antes de se movimentar. Use o espaço que você tem e tenha calma.



Mais um final feliz onde o bem vence o mal.

Richard Rose está a sua espera. Para derrotá-lo você deve matar seus capangas e destruir o parapeito que o protege. Ele é ágil. Não tente abaixar-se para escapar de sua mira se ele estiver atirando em você no mesmo plano. Mude de plano, deslize e atire sem pressa.

Use também todos os continues e vias possíveis para derrotar o Chefe.

GOOD SHOOTIN' COWBOY!

DICA

Atire e deslize na direção dele quando ele disparar. Ele deslizará na sua direção sem o atingir. Continue trocando de lado com ele até vencer.

ROLA LÁ FORA

Novo modem para Mega nos EUA

Depois de várias tentativas frustradas de emplacar videogames por telefone nos EUA, parece que agora sai. Quem garante é a Baton Technologies, que anunciou para este ano ainda ■ "Teleplay Interactive System". Este sistema funciona através de modens ■ permite confrontos entre dois jogadores, cada um na sua própria casa. O segredo do sucesso, segundo ■ empresa, está numa maior descentralização ■ a consequente agilidade.

CONTRATO MILIONARIO TRAZ MICHAEL JACKSON DE VOLTA AOS JOGOS DA SEGA!

VEJA OS PRÓXIMOS LANÇAMENTOS PARA MEGA

GOLDEN AXE III

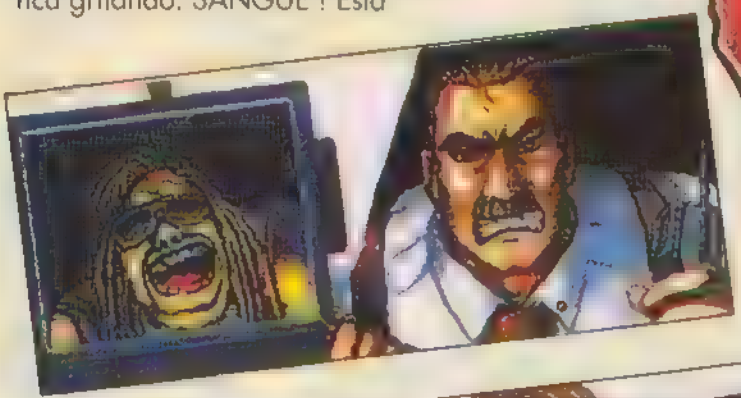
JAMES BOND 007

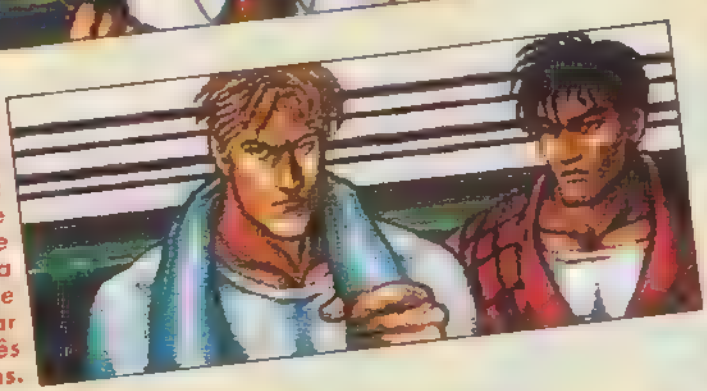
SUPER SPACE INVADERS

MORTAL KOMBAT

O primeiro jogo feito pela Capcom para o sistema Sega!!

Este CD traz um jogo primo-irmão do lendário **Street Fighter**. Quando a Capcom estava para lançar **Final Fight** para arcade, pensou até em chamá-lo de **Street Fighter 89**. Era a primeira versão depois do **Street Fighter** original, o do arcade, e anterior ao consagrado **Street Fighter II**. Mas acabou sendo lançado como **Final Fight** e continua com o mesmo nome hoje. Do que se trata? Luta de rua! Poderosos adversários engalfinham-se até a morte. E você, jogador, querendo ver o circo pegar fogo. Querendo ver o seu inimigo comendo a poeira do chão, ou com a cara chafurdada na lama. É daqueles que a galera fica gritando: SANGUE ! Esta versão para Mega-CD é a mais completa até agora (a Capcom está para lançar o número 2 para Super Nintendo). Você pode lutar com qualquer um dos três personagens, Guy, Cody e Haggar, e com dois simultaneamente. O cartucho tem também a quarta fase da versão para arcade, ausente na do Super Nintendo. Existe, ainda, um modo exclusivo de Mega-CD, a opção Time Attack, na qual 1 ou 2 lutadores competem para ver quantos inimigos nocauteiam num determinado tempo (veja fotos ao lado). Esta versão, enfim, tem bem mais que a de Super Nintendo ■





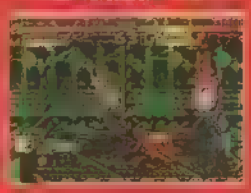
O enredo do jogo continua o mesmo da versão para Super Nintendo: você tem que resgatar a filha de Haggar. Mudou a apresentação, que passou a contar com os três personagens.

GUY
Muito ágil e veloz. Estilo de karateca.
Altura: 1' 78"
Peso: 72 kilos

CODY
Tão ágil quanto Guy. Estilo de lutador de rua.
Altura: 1'80"
Peso: 85 kilos

HAGGAR
É o mais forte dos três. Mas também é o mais lento.
Altura: 2'00"
Peso:135 kilos

SEIS FASES EMOCIONANTES!



MODO ESPECIAL: TIME ATTACK

Aguarde ou demore, a espera valerá a pena! A versão de Final Fight para Sega-CD vem com um modo especial exclusivo desta versão. Num tempo determinado você precisa destruir o maior número possível de inimigos. Pode-se jogar neste modo com um ou de dois jogadores.

FICHA TÉCNICA

Nome: **Final Fight**
Console: **Mega-CD**
Modalidade: **Luta**
Nº de Jogadores: **1 ou 2**
Nº de Fases: **6**
Fabricante: **Capcom**
CDs: **1**

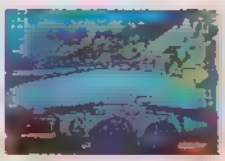
AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	91
Gráfico:	89
Som:	93
Diversão:	95

não deve nada em matéria de gráfico, se não for ainda melhor. Este é o primeiro jogo feito pela Capcom para o sistema Sega. Agora é só esperar o lançamento de **Street Fighter II** para Sega-CD!

Um bom lançamento para jogar enquanto você espera *Rad Mobile*

Que tal encarar uma gangue de criminosos das estradas, bem ao estilo Mad Max? Pura adrenalina, de saltar as veias mesmo. **Road Blaster** é um jogo de direção com perspectiva em primeira pessoa que impressiona pelos detalhes gráficos minunciosos. Tudo começa quando você dirige calmamente seu turbinado muito bem acompanhado. Um violento ataque de gangue de rua ocasiona um acidente, fatal para a sua mulher. Movido pelo ódio, sua missão é fazer justiça, perseguindo os membros da gangue e esfolando-os um a um até chegar no responsável: a líder dos assassinos. São várias fases, cada qual com muitas variações num visual cinematográfico: serras, praias, montanhas, estradas, esgotos, fazenda, cidade,... Uma viagem e tanto. A ação consiste em obedecer pontualmente os comandos que aparecem na tela: direcional, freio e turbo. Desenvolvido pela Wolf Team, **Road Blaster** segue a linha de **Thunder Storm**, mas usa e abusa da capacidade gráfica do CDG em seqüência de desenhos. As situações do jogo são mais variadas e emocionantes do que em **Thunder Storm** e a tela é maior. Muitas explosões e acidentes cabulosos garantidos. Destaque especial para o carro supertransado: deixa o Match 5 do Speed Racer no chinelo!!!!!



Solte o comando apenas quando a indicação sumir da tela

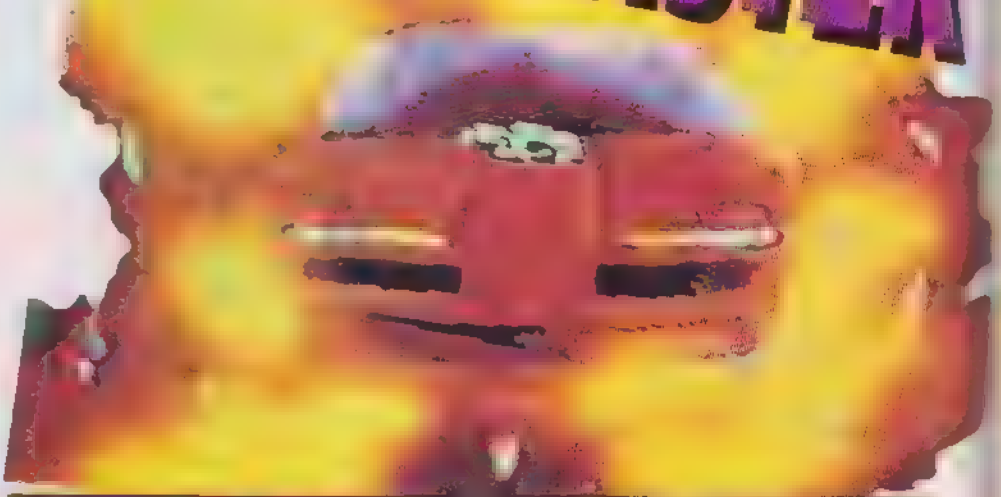
FICHA TÉCNICA

Nome: **Road Blaster**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Direção**
Nº de Jogadores: **1**
Nº de Fases: **8**
Fabricante: **Wolf Team**
CDs: **1**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	75
Gráfico:	89
Som:	85
Diversão:	90

ROAD BLASTER



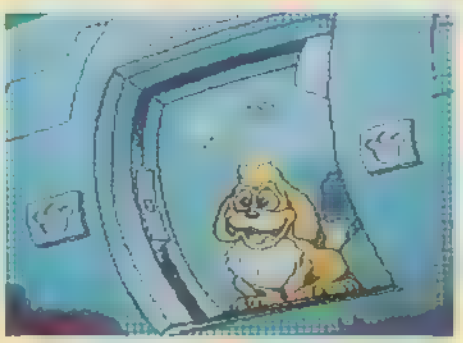
Road Blaster coloca você em situações que fazem a sua adrenalina subir!!

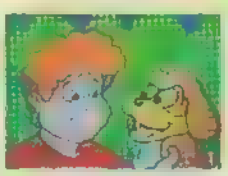
Vários capangas vão tentar detonar o carro ao longo do caminho. Derrube-os!

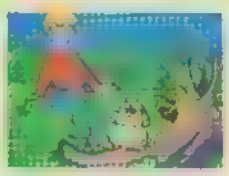
WONDER DOG

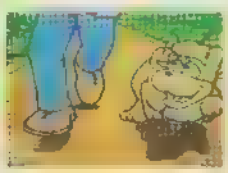
É um pássaro, um avião, um foguete? Não, é o Cão Maravilha!

Você não gosta de cachorros? Oras, então com certeza você está por fora de videogame. **Wonder Dog** chega arrebentando em grande estilo para o Sega CD. Pitoresco! O planeta K-9, um lugar super paz e amor, é invadido pelo Império inimigo. Um cientista tenta desesperadamente proteger sua mais nova invenção: o supersoro, capaz de dar incríveis poderes a um canino qualquer. Para isso ele envia seu filho numa nave-osso interplanetária para um mundo distante onde habita uma grande, porém primitiva população de cães na Terra. O herói tem que lutar por todo o caminho para voltar à seu mundo e eliminar a raça inimiga. A preocupação maior da JVC, fabricante do CD, foi desenvolver um jogo com uma grande gama de inimigos (mais de 400). Na Terra, Wonder enfrentará gatos de rua, buldogues mal-encarados, patos, e muitos outros. No espaço, a coisa fica mais difícil: ratos espaciais, porcos voadores, macacos mutantes, homens invisíveis e gases venenosos. Alguns destes inimigos são feitos em escala; **Wonder Dog** é um dos primeiros CDs feitos para Sega a lançar mão deste efeito especial. Isto sem falar dos cenários, que são de outro mundo - grandiosos, com uma inspiração maluca e distorcida. O jogo lembra muito um desenho animado de TV. O som é de embasbacar, uma trilha jazzística esbanjando ritmo e animação. As vozes também são demais. Se com tudo isso você não se convenceu da superioridade canina é porque ainda não jogou **Wonder Dog**.

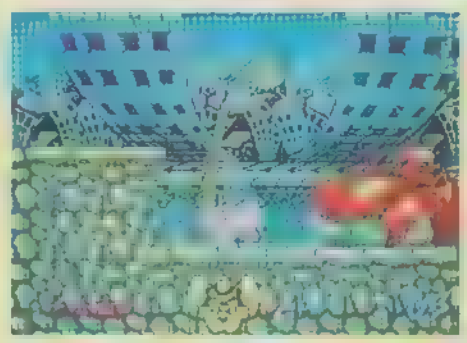


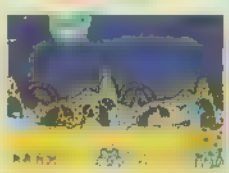


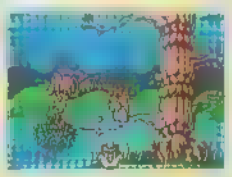




Os dois minutos iniciais de* Wonder Dog *dão um show de animação







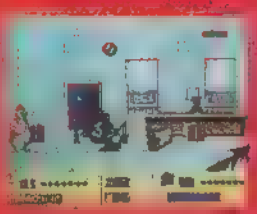
FICHA TÉCNICA

Nome: **Wonder Dog**
Console: **Sega CD**
Modalidade: **Ação/Aventura**
Nº de Jogadores: **1**
Nº de Fases: **N/D**
Fabricante: **JVC Games**
CDs: **1**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio: 80
Gráficos: 93
Som: 91
Diversão: 96

O Mundo Disney De Avião.



© Disney

SEGA

MEGA DRIVE

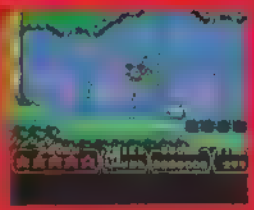
By Sega! Este encarte é parte integrante da revista SUPERGAME. Não pode ser vendido

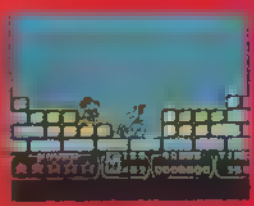
CHAKAN

REVISTA

SUPERGAME

Ou Num Pé-De-Feijão.





Master System®

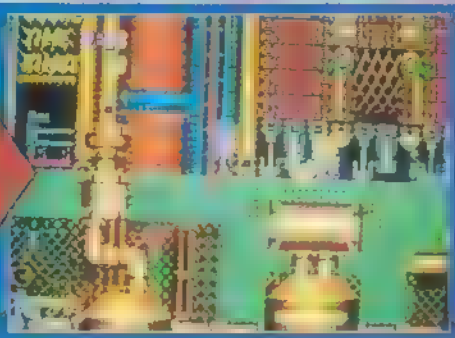
TECTOY

SUPERTÁTICAS

MEGA DRIVE

Sonic II

DOIS AO INVÉS DE UM

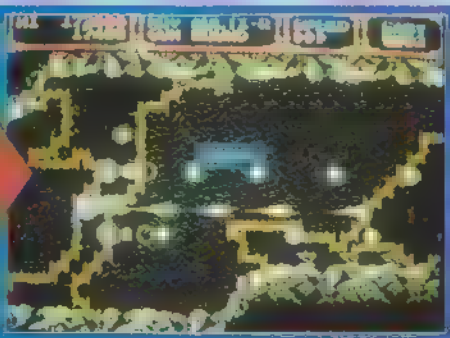


Sonic II

255 VIDAS

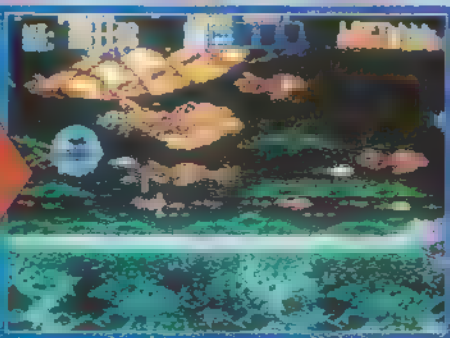
Gleylancer

DIFICULDADE MÁXIMA



Thunder ForceIV

47 MÚSICAS



Streets of Rage

SELEÇÃO DE FASE

Para selecionar fases e ainda de quebra pegar mais umas vidas, ligue os dois controles. Selecione a tela Options mas não entre nela. No controle 2, segure o direcional à direita, junto com os botões A, B, C. Aperte então, Start no controle 1 segura e só escolher.

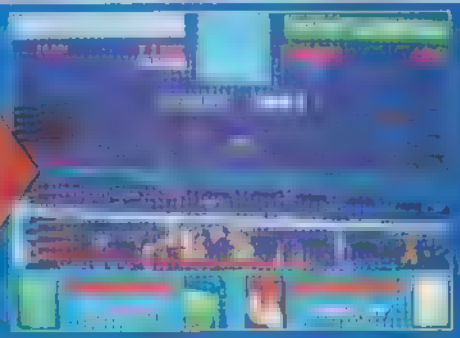
Trampoline Terror

OPÇÕES SECRETAS

Para selecionar seu nível e obter mais créditos, maxa o cursor para Start, segure os botões A, B, C, direcional para cima e, com tudo [illegible] de Start.

Evander Hollyfield

VENÇA SEM LUTAR



No modo normal, selecione o adversário com o maior "rank". Espere o seu lutador levantar os braços e o povo aplaudir. Quando a tela girar, ainda com os boxeadores separados, aperte Start e selecione Quit. Você irá para a próxima tela com a luta já ganha!

Evander Hollyfield

SUPER BOXEADOR

Selecione o modo "career" e "create a nes fighter". Na hora de colocar o nome, escreva "The Beast" e não mude suas características. Aperte Start. O boxeador ficará verde e terá o mesmo poder de Hollyfield.

Bulls vs. Lakers

MUDE AS ESTATÍSTICAS

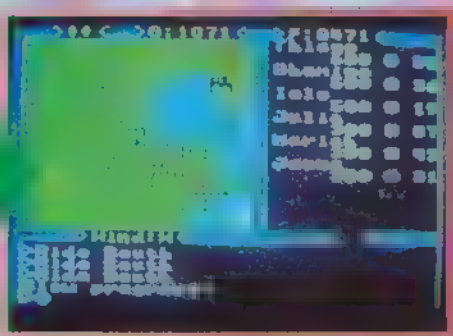
Quando você estiver com as estatísticas do seu time na tela, selecione os melhores jogadores e aperte o botão C. Não aparecer as estatísticas do computador. Se ele tentar modificá-las, repita a operação. Com o melhor time você vencerá com facilidade.

Vire a página para mais dicas animais!

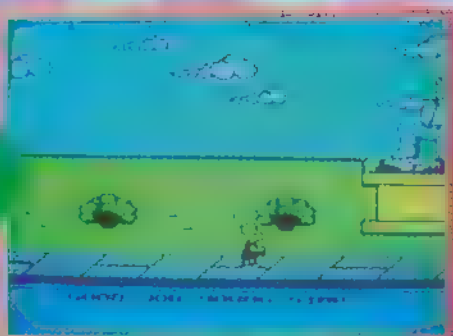
VIRTUDES

COMO DESVENDAR AS VIRTUDES

ENGANE OSINIMIGOS



PASSARO NA MÃO DA ESTATUA



NÃO PISE NA GRAMA

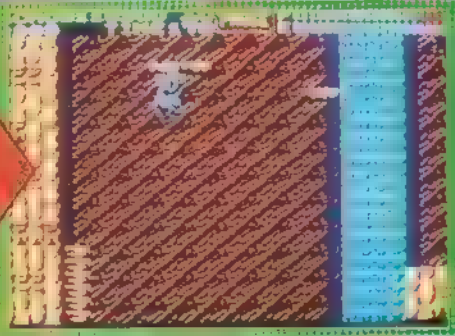
GAME GEAR

Chuck Rock

4ª FASE

Ninja Gaiden

CHEFE DA 4ª FASE



CDs

Info Society

GRÁFICOS SECRETOS

Coloque o CD *Hack*, da Information Society, no seu Mega ou Sega CD. Selecione a opção CD-G e acione o botão play. Você vai se divertir com as curiosidades sobre a banda e com as letras das músicas.

Wonder Dog

PASSWORDS

Aí vão todas a passwords para você passear pelo jogo sem problemas.
Fase 1: MYSTIC
Fase 2: ANKLES
Fase 3: LEDZEP
Fase 4: REEVES
Fase 5: PIXIES
Fase 6: WOOPIE

A PARTIR DESTA EDIÇÃO, A SUPERGAME VAI OFERECER DICAS DE SEGA-CD E MEGA-CD TODO MÊS!

ESPECIAL

SUPERTÁTICAS

BARE KNUCKLE II

Streets of Rage II (_Bare Knuckle II_, para os japoneses) desde já é um dos melhores jogos de "kick and punch" para Mega Drive. O jogo proporciona imensa variedade de golpes, mas todos de fácil execução, sem que você precise treinar horas a fio, como acontece com _Street Fighter II_. Mesmo assim, nossos pilotos desenvolveram algumas técnicas de luta especiais, cuja aplicação é simples e de grande ajuda!

AXEL

Força ●●

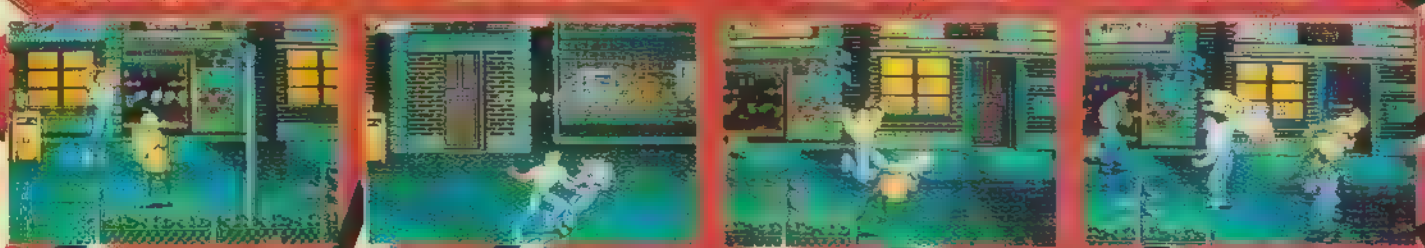
Técnica ●●●

Velocidade ●●

Pulo ●

Resistência ●●

SEQUÊNCIA DE GOLPES

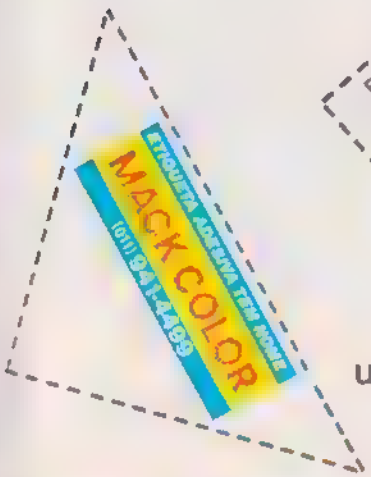


ETIQUETA ADESIVA TEM NOME

MACK COLOR®

(011) 941-4499

RECORTE O PONTILHADO
E FAÇA SEU TESTE



RELAXE...
Agora, comece a pensar e forme
um quadrado perfeito com estas **5 peças.**

PARA GANHAR ESTE JOGO, ESCREVA PARA:
MACK COLOR - Etiquetas Adesivas Ltda.
Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ
CEP 03313-000 - Fone: (011) 941-4499

— QUANTIDADE LIMITADA —

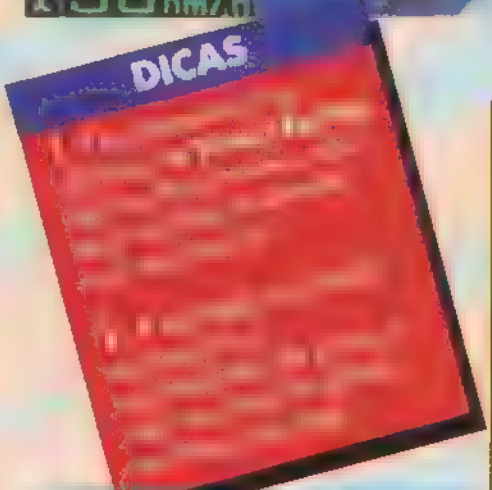
OBS.: Favor mandar anexo 1 envelope com o selo e enviaremos o jogo.

ARCADE

VIRTUA RACING

Um jogo de gráficos poligonais que coloca você dentro de um Fórmula 1

Não há mais o que contestar: a nova tendência dos jogos de simulação é realmente a dos gráficos poligonais. A melhor prova disto é **Virtua Racing** da Sega, que acaba de chegar ao Brasil. À primeira vista pode parecer uma simples máquina de corrida com gráficos de computador em terceira dimensão, mas na verdade este é um super simulador que consegue apresentar ao seu piloto até 4 vistas diferentes de monitoração. Tudo isso sem contar com a tensão produzida no volante quando se realiza uma curva ou se utiliza o freio bruscamente. Outra grande inovação nesta máquina está no mapa do percurso, localizado à direita do piloto. Anteriormente este mapa permanecia parado enquanto os carros (pontos coloridos na tela) movimentavam-se, mostrando a posição do piloto em relação à pista. Agora é o mapa que se mexe, auxiliando o piloto a se situar na entrada de cada curva. As caixas de som de VR são bem localizadas e conseguem cumprir muito bem a sua função, adrenalizando o piloto.



Largue pela direita: o caminho é mais livre. E não perca a cabeça com os beijos das loiras virtuais!!

FICHA TÉCNICA

Nome: **Virtua Racing**
Console: **Arcade**
Modalidade: **Corrida**
Nº de Jogadores: **1 ou 2**
Nº de Fases: **N/D**
Fabricante: **Sega**
Capacidade: **Enorme**

AS NOTAS DO CHEFE

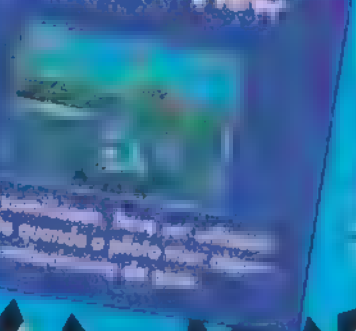
Desafio:	92
Gráfico:	94
Som:	89
Diversão:	97

A equipe SUPERGAME jogou **Virtua Racing** a convite da Playland do Shopping Eldorado em São Paulo.

COMO UTILIZAR AS QUATRO PERSPECTIVAS

1. Cockpit View

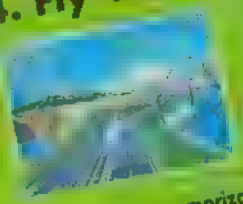
2. Follow View



3. Float View

Muito útil para colocar em prática tudo o que você aprendeu na perspectiva 4 e começar a sacar as trocas de marcha.

4. Fly View



Ótima para você memorizar a pista inteira e descobrir as tangentes das curvas.

D.T.A. Gamer

Rua Joaquim Floriano, 864
Tels.: (011) 820-1566/820-6921

LUGAR DE FERA AGORA É NO ITAIM

DESCONTOS À VISTA

ECTO

- MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GEAR
- CARTUCHOS - LANÇAMENTOS - ACESSÓRIOS
- ATENDEMOS VIDEO LOCADORAS - **ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL**

PAGUE COM CART. CRÉD. MESMO FAZENDO O PEDIDO POR TELEFONE.

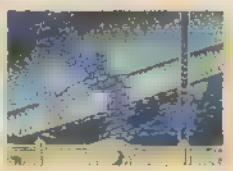
ALGUMAS DE NOSSAS SUGESTÕES

- Ayrton Senna - S. Mónaco GP II
- Home Alone - Esqueceram de Mim
- Krusty's Super Fun House
- Back to the Future III
- Impossible Mission
- Dark Castle
- Tom e Jerry
- Taz Mania
- Sonic II
- Lemmings
- Heroes of the Lance
- Land of Illusion
- World of Illusion
- Alisia Dragon
- Batman Returns
- Master of Darkness
- Scramble Spirits
- Spell Caster
- Power Strike
- Spy vs Spy
- Greendog
- Gauntlet
- Chakan
- Road Rash
- Alien 3

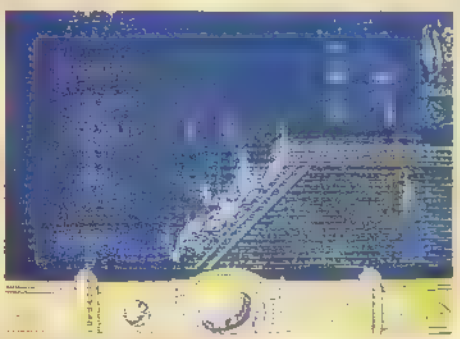
BATMAN RETURNS

Dessa vez são as tramóias de Pinguim e Mulher-Gato que provocam a ira do morcego

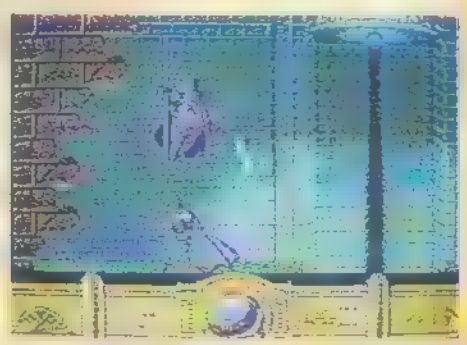
Depois de encarar o Coringa e sua gangue na primeira aventura da série, o verdadeiro morcego negro tem outro pepino pela frente. Agora a dose é dupla: Pinguim e Mulher Gato. Em plena véspera de Natal, um plano sinistro está prestes a acontecer. O Pinguim atacará as ruas de Gotham com seu exército, formado por criaturas circenses assassinas (algumas em motocicletas). A ação não pára aí. Ainda falta enfrentar a Mulher Gato nos telhados da cidade. Batman terá que usar todo o seu arsenal (batarangs, cordas, morcegos, bombas, etc.). Para acioná-los basta dar uma sacada na parte inferior da tela. Lá você encontrará o famoso cinto de utilidades. Use e abuse dele para encarar o último desafio: derrotar de uma vez por todas o Pinguim e salvar a criançada em perigo. Os cenários mostram as ruas escuras de Gotham em detalhes. Efeitos, som e luzes de primeira. Só faltou o garoto prodígio!



Batman Returns não é apenas um jogo de luta. Além de força, você precisa usar a esperteza



Treine bastante este golpe (Slash), porque em certos momentos do jogo ele será essencial.



Acumule muitas armas em seu Batcinto e procure utilizá-las para derrotar os chefes de fase

FICHA TÉCNICA

Nome: Batman Returns
Console: Mega Drive
Modalidade: Ação
Nº de Jogadores: 1
Nº de Fases: 7
Fabricante: Tec Toy
Capacidade: 8 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	87
Gráfica:	85
Som:	87
Diversão:	91

SUPERJOGOS

LAND OF ILLUSIONS

O camundongo mais famoso do mundo está de volta em sua terceira aventura para [illegible] Land of Illusions. [illegible] esperar, esse cart não traz modificações significativas [illegible] mesma [illegible] de Castle [illegible] of Illusion. O gráfico [illegible] merecia um pouco mais de capricho. Jogo de [illegible] você enfrenta o [illegible] inimigos [illegible] colhe os itens. Bem legal, fácil e viciante. Para não [illegible] rudar [illegible] joystick!

[illegible] das novidades [illegible] de um mapa onde você [illegible]

FICHA TÉCNICA

Nome: **Land of Illusions**
Console: **Master System**
Modalidade: **Ação**
Nº de Jogadores: **1**
Nº de Fases: **6**
Fabricante: **Sega**
Capacidade: **2 Mega**

MASTER OF DARKNESS

Arme-se com cruz, água-benta, estacas, balas de prata e não se esqueça de pegar todo o alho que encontrar, mesmo que o seu cheiro espante todas as meninas do pedaço. Tudo isso é absolutamente necessário, pois Drácula está na cidade. Eis aí um lançamento espectral da Sega para o Master System. O jogo é super "dark", dos gráficos tenebrosos à jogabilidade (a tela abre-se como um quebra-cabeça e você tem de resolver um grande enigma). Há cem anos um jovem estudante recebeu uma mensagem. Ele deveria ir ao rio Tâmisa encontrar-se com o Drácula. Daí começa uma big charada montada num jogo de plataformas.

Vários discípulos do vampiro (lobisomem e múmia, entre outros) estarão em seu caminho. Um Castlevania para master.

FICHA TÉCNICA

Nome: **Master of Darkness**
Console: **Master System**
Modalidade: **Ação**
Nº de Jogadores: **1**
Nº de Fases: **N/D**
Fabricante: **Sega**
Capacidade: **4 Mega**

Indiana Jones

O mais aventureiro [illegible] antropólogo do mundo [illegible] invadir de novo seu [illegible] Drive, inspirado no terceiro filme [illegible] série [illegible] cineasta Spielberg, esse cart traz muitas emoções [illegible] começo [illegible] fim. Indy se defronta com o terrível exército nazista em busca [illegible] Santo Graal. A ação começa com o resgaste [illegible] pai [illegible] herói [illegible] professor Jones. A partir daí é pura adrenalina. Canivetes ou os próprios punhos, vale tudo para encarar a pessoa [illegible] Hitler, que anda armado até os dentes. O desafio está lançado. Os bons alcançarão o Graal e através dele [illegible] almejada mortalidade.

[illegible]

FICHA TÉCNICA

Nome: **Indiana Jones & The Last Crusade**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Ação**
Nº de Jogadores: **1**
Nº de Fases: **6**
Fabricante: **Tec Toy**
Capacidade: **8 Mega**

ESPECIAL MASTER

ALIEN III

Você vai terminar este jogo tenebroso! Veja macetes das últimas fases

1ª FASE

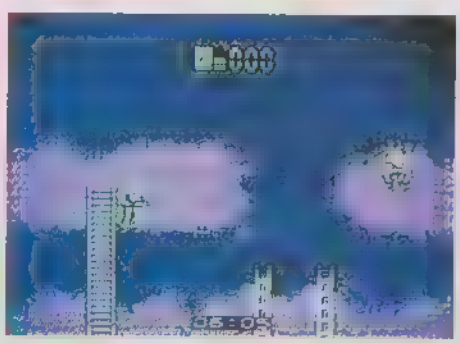
Vá para ■ esquerda até o final e você encontrará mais dois reféns. Cuidado! Neste ponto há um buraco. Pule para pegar o refém de cima, caia então no buraco e pegue o de baixo.

2ª FASE

Nesta fase você não terá dificuldade para encontrar os reféns, pois eles estão todos bem à vista. Logo de cara você vai avistar quatro deles.

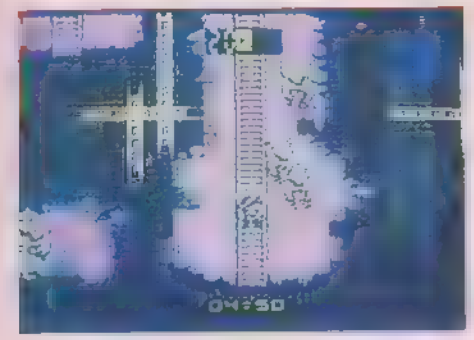
3ª FASE

Esta fase é localizada na caverna dos Aliens, ou seja, você está na toca do inimigo. Todo cuidado é pouco: há muitas paredes falsas ■ armadilhas. A munição também anda escassa, economize!

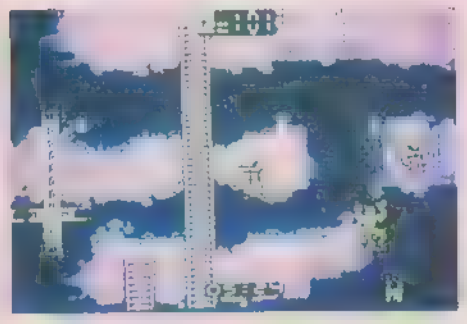


Logo de cara você vai encontrar os dois primeiros reféns: é só andar para a direita. No final, logo acima do refém, há uma entrada para um túnel, não entre! Volte e desça ■ escada, você avistará mais dois prisioneiros.

Continuando à esquerda você avistará mais dois reféns. Pegue-os.
Ao pegar o de cima, você vai avistar mais um à direita. E mais à direita ainda você poderá repor energias.
Suba as escadas e resgate mais um prisioneiro. Entre no túnel à esquerda.
Você vai acabar saindo no início da fase. Desça e vá para ■ esquerda achando ■ saída.



Desça a primeira escada. Logo você verá um refém e em seguida mais três, um pouco mais à direita. Vá para a direita, desça uma escada e suba outra. Desça a terceira e verá três reféns. A saída está à direita também.

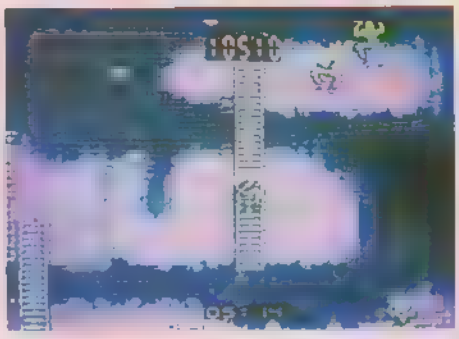


Desça tudo e vá para a esquerda. Há uma passagem falsa; continue andando. Volte tudo e desça a segunda escada. Vá para a direita, pegue o refém, vá para a esquerda, pegue a primeira escada que tem mais um refém no caminho. No topo vá à esquerda até o final para ver mais dois reféns. Desça e continue à esquerda que tem mais um. Para pegá-lo, você precisa atravessar a parede falsa. Volte tudo e vá para a saída.

SUPERDICA

Você encontrará energia no canto inferior direito da tela.

15ª FASE



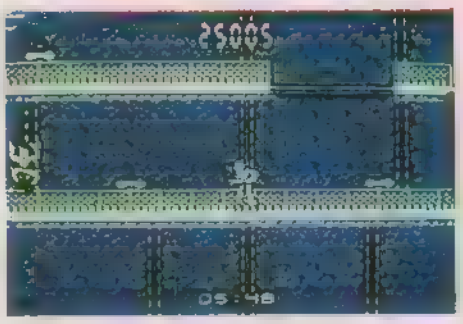
Tem dois reféns logo de cara nesta fase. Subindo a segunda escada você vai avistá-los.

Volte, desça a primeira escada, pegue o refém da direita e continue descendo.
Você verá mais três deles. Volte para a esquerda (a parede é falsa) e continue. Pegue mais três deles à direita (a parede também é falsa). Subindo, à esquerda, tem mais um. Volte à esquerda e desça a primeira escada para pegar mais dois reféns. Suba a primeira escada à esquerda e encontrará o último prisioneiro. Para sair é necessário entrar no túnel que fica no começo da fase.

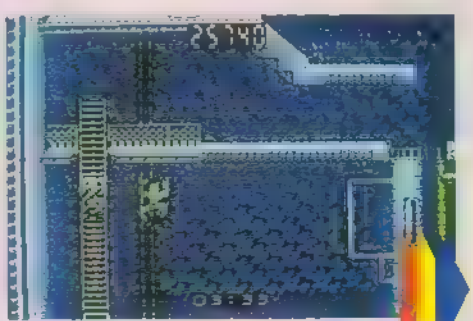
Chefe

Este é o mais esperto dos Aliens. Use as plataformas para fugir dele e atire somente quando ele atacar.

15ª FASE



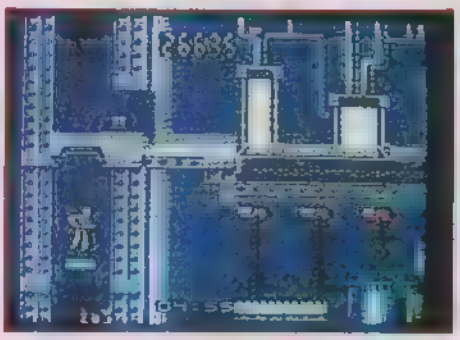
Comece pela direita (sem cair nos buracos). Desça a primeira escada e pegue o refém. Volte pela escada e vá para a direita. Resgate mais um refém e colha vários itens. Volte à plataforma do primeiro refém da fase e pegue o elevador à direita. Desça tudo e vá para a esquerda. Há um refém no canto da tela. Suba o elevador e resgate o refém.



MASTER ALIEN III

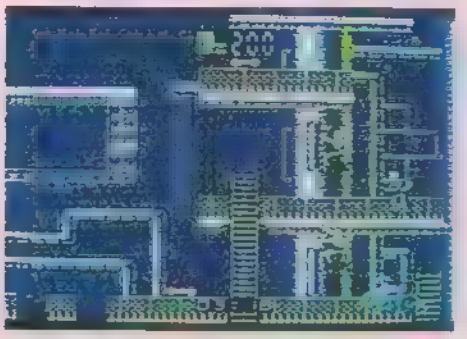
Volte para a esquerda, suba a escada e você vai ver mais um. Pronto! Você resgatou todos os prisioneiros. Agora vá para a saída que fica no canto inferior direito da fase, no final dos túneis.

14ª FASE



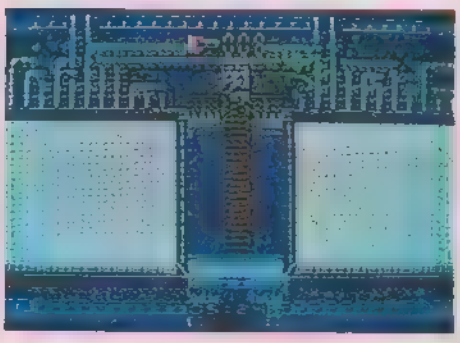
Descendo o elevador, você vai encontrar os dois reféns.

Saia pelo andar do meio, pule no elevador e suba para o topo. Vá para a esquerda, suba a escada e comece a andar para a direita. Muito cuidado ao pular para resgatar estes dois reféns. Desça pela esquerda. Pra resgatar este refém, você precisa pular na esteira (e vai perder um pouco de energia).

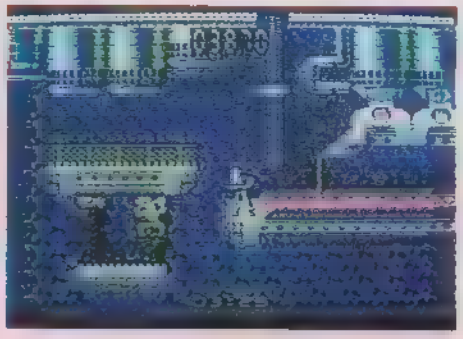


Desça mais um andar e encontre mais dois cativos. Resgatando o segundo, siga para a esquerda e caia no primeiro buraco. Desça o elevador até avistar a próximo. Pule e vá obrigatóriamente por baixo deles para a esquerda. Suba a primeira escada e pegue os reféns, são 3 pelo caminho. A saída fica na parte inferior da tela (entrando no túnel).

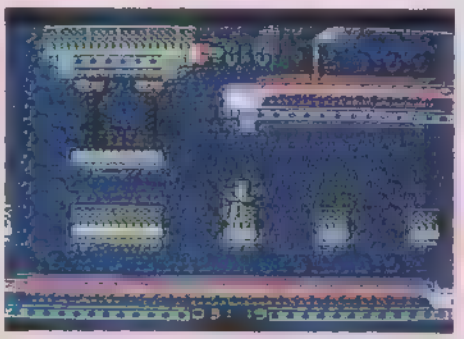
15ª FASE



Comece subindo a primeira escada e resgate o primeiro refém. Volte para a andar e vá para a direita. Pegue o elevador e desça até os dois reféns.

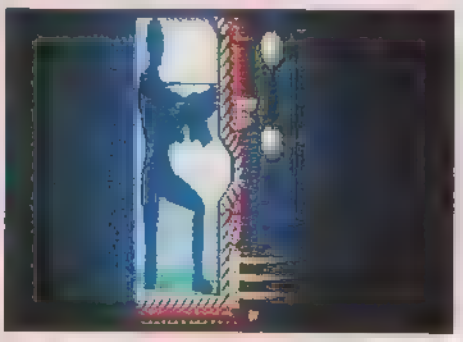


Desça a escada e siga para a direita. Pule o buraco e caia em cima de mais um prisioneiro. Vá descendo pela esquerda até avistar este refém. Posicione-se neste ponto e simplesmente mova-se para o lado esquerdo (não pule).



Repita a operação, agora para o lado oposto, para descer. Vá pulando à direita até achar a saída.

ÚLTIMO CHEFE



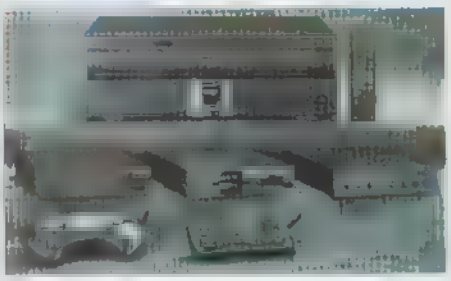
Procure encurralar o Alien num canto e detone-o com suas armas. Não desperdice munição.

ACABOU!

CLUBE DO CHEFE

Salada do Chefe: tecnologia de ponta e prêmio na praia

Não precisei consultar minha bolinha de cristal para descobrir que a tradicional empresa do ramo eletrônico Pioneer vai entrar no mercado de CD Interactives com uma grande novidade. Minhas fontes imperiais revelaram ainda que o novo aparelhoserá compatível com dois sistemas de



videogame: Sega e PC Engine. Para isso basta trocar as gavetas. O preço? Pechincha até para mortais comuns: US$ 700.

Festival em Santos

Praia e videogame entre 2 e 11 de abril, data do 1º Teenager Festival, em Santos, SP. Patrocinado pela SG, com prêmios como Minicarro, excursão aérea, walk machine e consoles, o evento deve reunir 3 mil jovens no Salão Nobre do Atlético Santista.

SCOPE games®

COMPRA - VENDA - TROCA - LOCAÇÃO

CARTUCHOS

CONSOLES

E ACESSÓRIOS

PARA VÍDEO GAMES

CARTUCHOS NOVOS E USADOS A PARTIR DE:

MEGA DRIVE US$ 8,00

SUPER NINTENDO US$ 18,00

NINTENDO US$ 6,00

• Tudo com garantia total
• Solicite tabela de preços ou faça-nos uma visita

RUA JOAQUINA RAMALHO, 1304 - V. GUILHERME - SÃO PAULO - SP - FONE: (011) 267-1487

CLASSIFICADOS

VENDO

Revistas de videogame em perfeito estado. Falar com Allan pelo fone: (011) 887-9572 - São Paulo - SP.

Um Master System 2 com duas fitas, dois controles Quickshot ■ o controle do Master + um Game Gear, com duas fitas e adaptador embutido. Entrar em contato com Danilo Carlos da Silva no tel: (011) 751-6459 - SBC - SP.

As fitas de Master System: Super Futebol 2 e Back to the Future 2. Interessados tratar com Rogério Gustav Weise, Av. Paraná, casa 2570, Cx. Postal 27 - Alto Paraná - PR - CEP 87750-000, ou pelo fone: (044) 47-1227.

Cartucho de Nintendo - Super Mario Bros 3, original e na caixa. Por 30 dólares. Roberto, tel: (011) 869-4036 - São Paulo - SP.

Um Master System + 2 controles + 5 fitas e uma pistola Light Phaser. Por dois milhões de cruzeiros. Tratar com Ney Wagner, Rua Silvio Barbini, 364, apto. 34C - Itaquera COHAB II - SP - CEP 08250-650.

Master System II, com cinco cartuchos, na caixa e com manual + dois controles, sendo um tipo Arcade e mais um Rapid Fire. Ou troco por um Mega Drive com pelo menos um cartucho. Falar com Fernando no fone: (0474) 241052- Joinville - SC.

Um Mega Drive japonês, novo, na caixa, com 1 mês e meio de uso, com RF transcodificado com um cartucho: Sonic. Tratar com Juninho, tel: (021) 701-2443, Rua: Jovelino de Oliveira Vianal, 109/907 - Alcântara - RJ - CEP 24400-000.

Um Odissey com cinco fitas (Frogger, OVNI, Atlacitis, Caça Níqueis, Fórmula 1, Interlagos, Cryptologic). Interessados tratar com Daniel Brum no telefone: 422-1463 - Alegrete - RS

Master System 1 com 3 controles, 1 pistola, 1 rapid fire e 5 cartuchos, dentre eles Sonic 2 e Alien 3. Tudo por apenas 200 dólares. Interessados enviar cartas para Rua Professor Ancione Costa 41, ap. 201/Bl. 41, Condomínio Village do Tinguí, Campo Grande - Rio de Janeiro - RJ - CEP 23075-030.

Master System II, com 2 joysticks e 6 fitas (Castle of Illusion, Jogos de Verão, Dead Angle, Super Mônaco GP, Black Belt ■ Choplifter, por 120 dólares. Tratar com Carlos no fone (0123) 41-3522 - São José dos Campos - SP.

O cartucho Sonic do Mega Drive por um precinho bem camarada. Fone: (011) 229-7488 - Alexandro - São Paulo - SP.

Game portátil LINX com 3 cartuchos e fonte, por 120 dólares. Recados no fone: (011) 453-6278. Sérgio Longo - São Caetano do Sul - SP.

Jogos para Nintendo: Contra, After Burner II, Ninja Gaiden I. Cada um por U$10. Simpsons, Super Mário III, cada por apenas U$ 15 e Roller Games por U$ 20. Luis Carlos, tel: (011) 945-9169. Rua Artur Orlando, 239 - Vila Nova Jaguara - São Paulo - SP - CEP - 05118.

Um Game Gear, semi-novo + 3 cartuchos (Wonder Boy, GP de Mônaco e Sonic). Entrar em contato com Emerson no fone: (011) 291-6748, Rua do Acre, 593 - Mooca - SP - CEP 03181-000.

Master System III, com 2 joysticks semi-novos. Falar com Israel no telefone: 466-1679 - Arujá - SP.

Master System II, com pistola e mais 3 jogos, sendo um para pistola e mais um Rapid Fire. Tudo em excelente estado e na caixa. Vendo tudo por 1 milhão de cruzeiros. Tratar com Maurício C. Rigo, Av. Alda Garrido, prédio 460, apto. 201 - Barra da Tijuca - RJ - CEP 22600 - Tel: (021) 493-9761.

Por um preço bem acessível, as fitas de Mega Drive: Golden Axe II, Bare Knucle, Pit Fighter, Dahna ■ Fighting Master. Contatos com Davi Ruschel pelo fone: (051) 714-4457 - Lajeado - RS.

Master System II, com três fitas. Tratar com Rivelino Rossa, R. Cel Luis Inácio Jaques, 61 - Alegrete - RS - CEP 97541-110 - Fone: (055) 422-1671.

Onze cartuchos de Master System. Tratar com Diogo no fone: (011) 834-9914 - São Paulo - SP

Um Atari 2600, com 3 controles e com 128 jogos na memória, semi-novo. Por apenas 650 mil cruzeiros. Ou troco por um Turbo Game com 2 controles e 1 ou mais jogos. Tratar com Ricardo ou Cida no fone: (011) 542-4938 - São Paulo

TROCO

A fita Altered Beast ou Pit Fighter, por Castle of Illusions do Mega Drive. Interessados tratar com: Pablo Martins Biagioni, Rua Francisco Guilherme, 99 - B. Chapada - Conselheiro Lafaiete - MG - CEP 36400-000, ou pelo fone: (031) 721-1781.

Master System II, 1 joystick, 4 fitas (California Games, Sonic The Hedgehog, Moonwalker, Asterix) e 1

em Santos
LOCADORA
SPEED GAME
Rua Pastor Alberto Augusto, 691
Sta. Maria - SANTOS - SP
Tel.: (0132) 30-7760

NÃO SAIA DE CASA SEM ELA!

HOLLYWOOD GAMES
Faça 6 locações e ganhe uma camiseta super legal!
Av. João Pessoa, 447
Centro - Santo André - SP
Tel.: (011) 447-6730

TARGET
VIDEO GAME LOCADORA
• Venda de acessórios, Cartuchos e Videogames
• Assistência Técnica
• Aluguel de Cartuchos.
Rua R-1 nº 195 - S. Oeste
Goiânia - GO - Tel. 291-1607

coleção Jyraya. Tudo por Mega Drive com 2 joysticks e as fitas: Altered Beast, Sonic, Batman e Galaxy Force. Tratar com Wallace Ferreira, Rua Prof. Antônio Furtado, 194 - Luminárias - MG - CEP 37240-000.

Um Master System com 14 fitas (Alien 3, Ninja Gaiden, Spiderman, Indiana Jones e outros). Todas com caixa e manual. Mais um controle, 1 Rapid Fire, 1 Pistola. Por um Mega Drive, em bom estado ■ com 5 fitas. Escrever para R: Mario Alves, 78, 1204 - Niterói - RJ - CEP 24220-270.

O cartucho Astro Warrior do Master, por Black Belt ou outro de meu interesse. Quem estiver interessado escrever para: Rua Joaquim de Paula, 872 - Jd. Morumbi - São José dos Campos - SP - CEP 12236-450

O Cartucho Super Mônaco GP II (original), por Test Driver II. Ambos do Mega Drive. Interessados tratar com Ismael, Rua Antônio Maria Feix, 209, Nova Petrópolis - RS - CEP 95150-000.

Mega Drive japonês com 2 controles, 4 cartuchos (El Viento, Shadow Dancer, Pit Fighter e Fighting Masters) com ligação para video cassete e para TV. Por um SNES com 2 controles ■ um cartucho. Rafael ou Gustavo, Av. Comendador Pereira Inácio, 391, apto. 42 - Sorocaba - SP - 18031-000.

Um teclado Cassio S.A. 20, novo, na caixa com 99 tipos de som e 20 superacompanhamentos. Por Mega Drive em bom estado. Falar com Júnior: (011) 419-2793 - São Bernardo do Campo - SP.

Top Game VG 9000, com 2 joysticks e 1 fita + Atari VG 2600 com 2 joysticks e 128 jogos, incluindo os melhores. Tudo por Mega Drive com pelo menos 1 fita. Rua Geraldo Macedo, 68 - Areia Branca - Belford Roxo - RJ - CEP 26123-230.

Cartucho para Mega Drive: Toe Jam & Earl, por qualquer outro do meu interesse. Ligar para (011) 524-7712, ou escrever para Rua Florêncio Vieira de Almeida, 245 - Santo Amaro - São Paulo - SP - CEP 04689-080.

Mega Drive japonês, na caixa, com dois controles, entre eles um Pro-2 ■ as fitas: Shark! Shark! Shark!, Lakers Vs Celtics, Road Rash e Alien 3. Por Super NES, com dois controles e duas fitas de minha preferência. Tratar com Wendell de Oliveira, Av. Getúlio Vargas, 1785 - São Bernardo do Campo - SP - CEP 09750 - Fone: (011) 452-2689.

Um Phantom System na caixa com manual, adaptador, 3 controles e 9 fitas (Tiny Toon, Zelda, Tico ■ Teco, Dias de Trovão, Duck Tales, etc...), por um Mega Drive. Tratar com Fernando Reis, rua Matilde Diez, 356, Jardim Consórcio - São Paulo - SP - Fone: (011) 564-6408.

As fitas do Master System: Black Belt, Golden Axe e Moonwalker, pela fita Última IV do Master ou Maniac Mansion. Vladimir Morgado, Rua Frei Caneca, 1895 - Centro - Guarapava - PR - CEP 85070-170.

As fitas: Tom e Jerry (Master), Woddy Pop (Game Gear), Mega Man III ■ Ninja Gaiden (Nintendo). Por outras de meu interesse. Os interessados ligarem para Paulo Augusto, telefone: (011) 257-8515 São Paulo - SP.

COMPRO

As revistas Supergame 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9 e 11. Também troco o cartucho Shadow Dancer, por algum outro do meu interesse. Ligar para (0147) 22-1193, falar com Rogério Peres.

Mega Drive da Tec Toy, com o cartucho do Sonic. Pago bem. Tratar com Rivelino Rossa, Rua Cel. Luis Inácio Jaques, 61 - Alegrete - RS - CEP 97541-110. Fone (055) 422-1671

VENDO OU TROCO

Fita Rambo III (Pistola) para Master System II, por Super Futebol II ou Black Belt. Para venda 300 mil cruzeiros. Ubiratan Araújo da Silva, Rua dos Timbiras, 215 - São Paulo - SP - CEP 01208 -010.

Videogame Atari 2600, modelo novo, com 29 cartuchos, 53 jogos no total, mais uma bicicleta Cecizinha por uma Mountain Bike em perfeito estado, ou um Game Gear com 2 cartuchos. Tratar com Wendell de Oliveira - Av. Getúlio Vargas 1785, SBC - SP - CEP 09750. Fone: (011) 452-2689.

Master System II com os cartuchos: Alex Kidd in Miracle World, Gangsters Town, Jogos de Verão e Super Futebol + uma pistola Light Phaser + controle remoto sem fio. Por Mega Drive com 1 controle e uma fita. Escrever para Diógenes, Rua Conselheiro Ramalho, 485, apto 14 - Bela Vista - São Paulo - SP - CEP 01325 -000.

Fita Indiana Jones e o Templo da Perdição para ■ Mega Drive, por qualquer outra do Mega. Tratar com Helder Jr, Rua Antônio Félix Ibiapina, 184 -Sobral-CE - CEP 62100-000

TECNOFAX

NINTENDO
MASTER SISTEM
PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM
HI TOP GAME
ATARI CCE
MEGA DRIVE
GENESIS
NEO GEO

• Preços Especiais para a oficina, revendedores e locadoras

• Assistência Técnica Especializada em Vídeo Games e Acessórios Nacionais e Importados

• Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 2 horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 horas. Garantia de 1 ano.

• Modificamos módulos de RF Super Famicom e Nintendo japonês para entrar em canal 3 em 2 horas.

• Destravamos Nintendo Americano.

• Temos modulador de RF para Mega Drive japonês, transcoder Interno e Externo para Vídeo Games.

• **Kits para limpeza de contatos de Vídeo Games e Cartuchos.**

• **Adaptadores para cartuchos**

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

TECNOFAX Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Sta. Efigênia, 295 1° andar Cj. 114/115 CEP: 01207 São Paulo - SP

Tel.: (011) 222-1471
Fone/Fax: 222-9083

AUTORIZADA DYNACOM
AUTORIZADA
Belém/PA - Alltec Inf. Rua João Balbi, 1186 Sl. 07 Tel.: (091) 229.7353
Feira de Santana/BA - Romaq Rua Turquia, 297 - Tel.: (075) 221.3963
São Paulo/SP - Games e Games Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227.3742

Master System II, com Alex Kidd in Miracle World na memória, óculos 3D, Rapid Fire, dois controles e mais dois jogos: Out Run 3D ■ Shapes and Columns, por 2.500.000,00 cruzeiros. Ou troco por um Mega Drive sem fitas ■ com dois controles, volto a diferença. Cleison Alexandre Millani, Rua Oscar Piconez, 460 - Jardim Jorge Atalla - Jaú - SP - CEP 17211-500. Tel: (0146) 21-3309.

CLUBES

Em Porto Alegre-RS: World of Games - O clube oferece um jornal mensal com carteirinha e promoção de campeonatos. O clube é para usuários de "Master System e Mega Drive". Para ficar sócio, basta enviar duas fotos 3X4 e dicas de qualquer um dos sistemas. O endereço do Clube é: Rua C-1, quadra 1, nº 70, nova Brasília - bairro Sarandi - Porto Alegre -RS.

DIK GAME - Se você estiver ■ fim de ficar craque nos jogos da SEGA, se liga e fique sócio do nosso clube. É só pagar uma pequena taxa ■ você estará concorrendo a vários prêmios, sem falar no jornalzinho com várias dicas que nós enviamos aos associados. Escreva para: Rua Dayse Ferreira, 52 - Ganhães - MG - CEP 39740-000

THE IMMORTAL GAMES - A partir de agora existe um Clube que envia mensalmente um jornal com dicas para: Mega Drive, Master System, Super NES, Game Gear ■ Game Boy. Para ficar sócio basta apenas enviar uma taxa mensal de 8 mil cruzeiros, uma foto 3 X 4 ■ seus dados pessoais, fácil né! Escrevam para: Rua Valverde, 67 - Ipiranga - São Paulo - SP - CEP 04261-090 - Tel: (011) 63-2517.

CLASSIFICADOS SUPERGAME
Caixa Postal 9442
São Paulo SP
CEP 01051

NORMANGAME
CARTUCHOS E VIDEO GAMES EM GERAL

VENHA CONHECER NOSSOS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

NORMANGAME

A MAIS NOVA EVOLUÇÃO EM VÍDEO-GAME, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS

ESPECIAIS PARA LOCADORAS
ENTREGA VIA SEDEX

RUA SANTA IFIGÊNIA, 190 - CEP 01207-000
TELEFAX: 229-8656 - SAO PAULO

ESTABELECIMENTOS CONVENIADOS

GAME HOUSE
- Rua Teresa, 1515-Q 147 - Petrópolis - RJ - (0242) 31-1352
- R. 16 de Março, 338 Petrópolis - RJ - CEP 25620-040 - (0242) 31-1352
- Av. Maestro Paulo e Silva, 400 Lj 377 - Tho Plaza

TARGET
- Av. R. nº 195 - Setor Oeste - Goiânia - GO - CEP 74125-020 (062) 291-1607

TILTY'S
- Rua Santa Virgínia, 326 - Tatuapé - São Paulo - CEP 03084-000 Tel. (011) 217-2159

D T A GAMES
- Rua Joaquim Floriano, 864 - Itaim - São Paulo - CEP 04534-003 (011) 820-1566/820-6921

HOLLYWOOD GAMES
- Av. João Pessoa, 497 - Santo André - São Paulo - CEP: 09230-650 (011) 447-5680

SPEED GAME
- R. Pastor Alberto Augusto 591 - Sta. Maria - Santos - SP - CEP 11085 Tel. (0132) 30-7760

TOKI GAMES
- Rua Min. Calógeras, 1223 - Joinville - Sta. Catarina - CEP: 89201-500 Tel. (0474) 33-6572

GAMES E GAMES
- Rua Guaram, 283 - São Paulo - S.P. - CEP: 01123-040 - Tel. (011) 227-3742

DPV (DUAL POWER VÍDEO)
- Al. São Boa Ventura, 622 - Niterói - RJ - CEP 24120 - 191 Tel. (021) 719-2430
- R. José Clemente, 31 - Centro - RJ - CEP 24000-020 Tel. (021) 722-5775

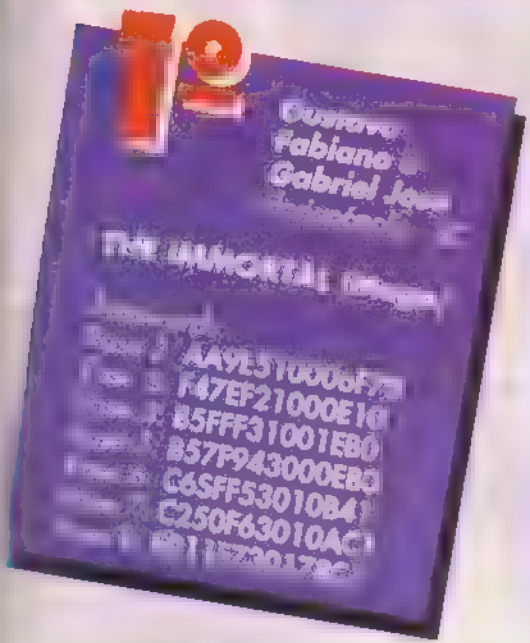
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

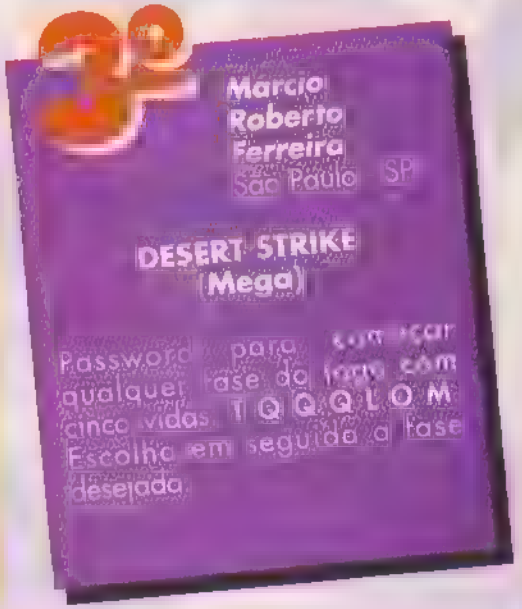
TECNOFAX
- Rua Sta. Ifigênia 295 - 1º ano - Cis 14/115 - São Paulo - SP CEP 01207-001 - Tel. (011) 222-1471 e 222-9083

AUTORIZADA TECNOFAX

DIGITEC
- Av. Eng. Roberto Freire, loja 44 - Shopping Cidade Jardim - Natal - RN CEP: 59080-400 - Tels: (084) 217-5935 ou 231-9258

PÓDIUM





2º

Charles Alves Magalhães
Timóteo - MG

FIGHTING MASTER (Mega)

Para escolher jogadores iguais pressione pra baixo + B juntos, com o console desligado.

RECORDES BRASILEIROS

MEGA

Budokan	Última Fase
Castle of Illusion	12.448.700
Desert Strike	3.040.500
Ghouls' and Ghosts	1.050.400
Joe Montana II	Última Fase
Kid Chameleon	227.430
Jordan Vs Bird (Bird)	30
Jordan VS Bird (Jordan)	149
Quack Shot	52.142.000
Shapes and Columns	99.999.999
Sonic, the Hedgehog	99.999.990
Spider Man	72.170.264

MASTER

After Burne	19.569.910
Altered Beast	479.900
Back to the Future II	99.800
Castle of Illusion	9.999.950
Danan	152.300
F-16 Fighter	1.646
Indiana Jones	43.800
Poseidon Wars 3D	226.960
Shapes and Columns	5.027.318
Sonic 2	289.300
Super Monaco GP	1' 34" 17
The lucky Dime Caper	902.550

RECORDES AMERICANOS

MEGA

Batman	1.342.200
Buster Douglas	23.554.640
Castle of Illusion	29.218.800
Curse	10.560.300
Ghouls & Ghosts	6.195.100
Gaiares	1.791.041
Out Run	23.202.000
Rolling Thunder	2 13.718.420
Sol Deace	744.646
Sonic the Hedgehog	9.999.990
Streets of Rage	999.990
Toe Jam & Earl	999

MASTER

After Burner	13.572.900
Altered Beast	234.400
Black Belt	999.900
Double Dragon	627.000
Moonwalker	21.020
The Ninja	1.924.650
Pro Wrestling	996.400
Rampage	998.155
Rastan	31.139.300
R-Type	1.128.500
Shinobi	1.165.750
Space Harrier 3-D	35.257.970

RECORDE SUPERGAME

Rampage (Master)
998.360
Elemar Do Amor Divino
João Francisco Mendes
Tiago Endres de Oliveira
Matheus Endres de Oliveira

Sonic 2 (Mega)
Terminado
Carlos Eduardo Fujihara
Londrina - PR e
Eduardo V.M. Câmara
São Paulo -SP

Jogos de Verão - Foot Bag (Master)
963.460
Victor Cardins Araújo
Oliveira Maceió - AL

Batman (Mega)
903.000

Out Run (Mega)
72.350.080
Cristiano Oliveira Silva
Mateus Leme - MG

HOTLINE

MERCS

(Master)

ALIEN III

(Master)

TOE JAM & EARL

(Mega)

CLASSICS

ALEX KIDD HIGH TECH WORLD

(Master)

Keep ye Up LRZ

RASTAN

(Master)

Continue Infinito

SONIC

(Mega)

Invencibilidade

Na tela de apresentação aperte ■ botão direcional para cima ■ botão C para a direita. Quando ouvir ■ som de argola, segure ■ botão A e aperte START.

Aqui, a solução do seu problema. Palavra do Chefe!

■ O DUVIDOSO

Oi Chefe, tudo bem? Tenho algumas dúvidas. O Mega Drive estará em alta em 93? Ele é capaz de rodar **Street Fighter II** com 16 mega de memória? Os consoles de 8 bits tem capacidade para rodar jogos de 8 mega? O Game Gear é de 3º ou 4º geração?

André Oliveria Silva
Aracaju - SE

RdC: *Tudo bem. Com o lançamento do CD-Rom o Mega está em alta este ano. É super capaz, não esqueça que* ***Streets of Rage II*** *já tem 16 mega de memória. Sim, consoles de 8 bits podem rodar carts de 8 Mega. O Game Gear é considerado de 3ª geração por ser de 8 bits.*

■ ONDE ESTÁ A FASE?

Estou com uma grande dúvida. Tenho o **Sonic II** do Mega e na edição 16 da SUPERGAME vi uma fase (Hidden Palace) mas não encontro essa fase no meu cartucho.

Rafael Luis Ferrari Borges
Jundiaí - SP

RdC: *Bem observado.* ***Sonic II****, na época, era um protótipo e portanto sujeito a alterações. Isso nos dá 2 hipóteses: ou essa fase caiu fora no original ou simplesmente existe e como próprio nome diz, está escondida. Mistérios do videogame.*

■ TRUQUES TERMINATOR

E aí moçada da SG, tudo na manha? Não quero ser puxa saco, mas a revista é a melhor e com um Rei ou Chefe esplêndido. Peço ajuda urgente: como passar do canhão no final da 1ª fase do **Terminator** (Mega)? Existe algum truque para pegar continue ou seleção de fase? Um abraço.

RdC: *Pode abusar nos elogios. Essas coisas massageiam meu ego. Os truques são simples: para detonar o canhão, ative a bomba no subsolo e corra em sua direção. Quanto a continues e seleção de fase, neca de pitibiribiba.*

NOCAUTEANDO OS PREÇOS ALTOS

MEGA DRIVE	US$
1 EM 1	25,00
AFTER BURNER II	16,00
ALEX KID	20,00
ALIEN III	18,00
ALIEN STORM	15,00
AQUATY GAME	20,00
ARIEL MERMAID	22,00
BARCELONA 92	18,00
BATMAN	16,00
BATMAN O RETORNO	33,00
CALIFORNIA GAMES	14,00
CAPITÃO AMÉRICA	24,00
CASTLE OF ILUSION	15,00
CHAKAN	32,00
CHICKI CHICKI BOYS	18,00
CHUCK ROOCH	18,00
CRUE BALL	31,00
DOUBLE DRAGON I	20,00
ECCO DOLPHIN	32,00
EVANDER HOLLYFIELD	19,00
EX-MUTANTES	32,00
F 1 HERO (S.NAKAJIMA)	19,00
FIGHTING MASTER	15,00
GEORGE FOREMANS	32,00
G- LOC	31,00
GRANADA	15,00
GREENDOG	18,00
HIGHT IMPACT	32,00
INDIANA JONES	31,00
JAMES POND II	15,00
JOHN MADDEN 93	32,00
JUJU	15,00
JURUST FUN HOUSE	17,00
LHX ATTACK	32,00
LOTUS TURBO	32,00
MC KIDS	18,00
NHL PA 93	21,00
OUT LUNDER	32,00
POWER ATLETE	32,00
RISKY WOODS	32,00
ROAD RUSH II	33,00
ROLLING THUNDER II	16,00
S.MONACO GP II (A. SENNA)	18,00
SHADOW OF THE BEAST	19,00
SHADOW OF THE BEAST II	33,00
SIDE POCKET	22,00
SIMPSONS	18,00
SOL DEACE	18,00
SONIC II	24,00
SUNSET RIDERS	26,00
SPLATTER HOUSE II	19,00
STREET OF RAGE	15,00
SUPERMAN	22,00
TALESPIN	23,00
TARTARUGA NINJA IV	32,00
TENNIS (JENIFER CAPRIACCI)	21,00
TERMINATOR	18,00
TERMINATOR II	21,00
THUNDER FORCE IV	24,00
TOXIC CRUZADERS	21,00
UNIVERSAL SOLDIER	32,00
WINTER CHALLENGER	19,00
WORLD TROPHY SOCCER	21,00

SUPER NESS	US$
ADVENTURE (ALT)	28,00
ALIEN X PREDATOR (ALT)	46,00
AMASING TENNIS (ALT)	37,00
AXELAY (ALT)	40,00
BATTLE BLAZER (ALT)	43,00
BEST OF THE BEST (ALT)	43,00
CALIFORNIA GAME (ALT)	46,00
CASTLEVANIA IV	53,00
CHESTER CHETTAR (ALT)	46,00
CHUCK ROOCK (ALT)	43,00
CONTRA III (ALT)	31,00
D. DRAGON (ALT)	37,00
DESERT STRIKE (ALT)	42,00
DRAGONS LAIR (ALT)	31,00
F 1 SUP. DRIVING SUZUKI(ALT)	32,00
F ZERO	50,00
FAMILIA ADAMS	50,00
FATAL FURY (ALT)	48,00
FINAL FIGHT	46,00
GEORGE FOREMANS (ALT)	50,00
GOLDEN FIGHT (ALT)	32,00
HOOK (ALT)	28,00
HUMONGOUS (ALT)	31,00
JOE MAC (ALT)	40,00
JOE MAC II (ALT)	46,00
JOE MADDEN FOOTBALL	45,00
KING OF MONSTERS (ALT)	29,00
MAGIC SWORD (ALT)	44,00
M. MOUSE - MAGIC QUEST (ALT)	32,00
MISTICAL NINJA	52,00
MUSYA (ALT)	42,00
NBA (ALT)	46,00
PAPER BOY	58,00
PARODIUS (ALT)	33,00
PIT FIGHTER	55,00
POWER ATLETE (ALT)	37,00
PRINCE OF PERSIA (ALT)	36,00
RACING DRIVE	56,00
RAMMA MEIA (ALT)	33,00
RIVAL TURF (ALT)	35,00
ROBOCOP III	62,00
ROOD RUNES(PAPA LEG. ALT)	33,00
RUSHIN BEAT (ALT)	49,00
S. ADV. ISLAND (ALT)	47,00
S.BOWLING (ALT)	40,00
SIMPSONS (ALT)	35,00
SIMPSONS (BART NIGHT MORE)	65,00
SONIC BLASTMAN (ALT)	33,00
SPIDERMAN (ALT)	32,00
STAR WARS (ALT)	32,00
STREET FIGHTER II (ALT)	50,00
STREET FIGHTER II% (ALT)	62,00
SUPER GHOULN'S GHOST	50,00
SUPER SOCCER	52,00
SUPER TENNIS	52,00
SUPER WRESTLEMANIA	50,00
TARTARUGA NINJA IV (ALT)	37,00
THE COMBATRIBLES (ALT)	52,00
THE LEGEND OF ZELDA	53,00
THE ROCKTEER	59,00
THUNDER FIGHTER (ALT)	37,00
TINY TOON (ALT)	42,00
TKO (ALT)	37,00
TOP GEAR (ALT)	35,00
TWING VOLEY (ALT)	47,00
ULTRAMAN	56,00
UNIVERSAL SOLDIER (ALT)	43,00
WALKEN (ALT)	45,00
WORLD LEAGUE SOCCER	55,00

ACESSÓRIOS	US$
ADAP. MEGA DRIVE	18,00
ADAP. NINTENDO 60 - 72	6,00
ADAP. S. FAMICON/S. NESS	17,00
CONTROLE P/S.NESS	27,00
CONTROLE S. NESS TURBO	27,00
ESTOJO P. CARTUCHO	CR$ 5.000,00
FOTOS COLORIDAS	CR$ 30.000,00
JOYSTICK MEGA DRIVE	14,00
RF P/ MEGA DRIVE	7,00

APARELHOS	US$
MEGA CD ROOM	410,00
MEGA DRIVE	180,00
MICRO GENIUS (72 - 60)	60,00
NEO GEO (SÉRIE OURO)	750,00
NEO GEO (SÉRIE PRATA)	450,00
SUPER NESS (BABY)	180,00
SUPER NESS (COMPLETO)	240,00

ATENÇÃO!! DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL.
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO, INCLUSIVE POR TELEFONE.
SOLICITE NOSSA TABELA POR FAX OU CORREIO!!
PARA SUA MAIOR TRANQUILIDADE, TEMOS REFERÊNCIAS EM TODO BRASIL.
TEMOS UMA GRANDE VARIEDADE DE CARTUCHOS DA LINHA IMPORTADO A PARTIR DE US$ 14,00
REVENDEDOR AUTORIZADO AMAURY PLAY-CENTER FORTALEZA / CE - FONE/FAX (085) 24-7143
PREÇOS DE APARELHOS A CONFIRMAR.
HORÁRIO DE ATENDIMENTO: 9:00 ÀS 18:00HS DE 2ª A 6ª FEIRA

PLAYSCORE

PREÇOS IMBATÍVEIS PARA MONTAGEM DA SUA VIDEO LOCADORA
AV. PAES DE BARROS, 3687 - VILA PRUDENTE - SÃO PAULO - CEP 03115
TRONCO CHAVE: (011) 272.2366 - SUPORTE DE ATENDIMENTO: (011) 570.9032

CARA, SEM SUPERGAME NÃO HÁ JOGO!

Complete sua coleção de Supergame e entre para um verdadeiro time de feras.

Compre um exemplar antigo, pague apenas o preço da edição que estiver em banca e ganhe também a carteirinha do Clube do Chefe!

A "HISTÓRICA" 1ª EDIÇÃO TAMBÉM ESTÁ NESSA!
São apenas alguns exemplares. Quem chegar 1º, leva! Não marque bobeira. Essa edição não será reimpressa.

Em todas as edições, dicas clássicas e pôsters animais!

Ed. 2 - Fantasia e Streets of Rage
Ed. 3 - RPG'S, CD-Rom
Ed. 4 - Pit Fighter
Ed. 5 - Midnight Resistance, Alex Kid High Tec World
Ed. 6 - Quack Shot, Spiderman (Mega), Indiana Jones (Master)
Ed. 7 - Golden Axe II, Alienstorm (Master)
Ed. 8 - Art Alive, Mega-CD
Ed. 9 - Fighting Masters, Action Replay, ElViento
Ed. 10 - Spiderman (Arcade), Two Crude Dudes Ed. 11- Olimpic Gold e Jewel Master
Ed. 12 - Kid Chamaleon, R-360, Bart Simpson
Ed. 13 - Taz Mania e Running Battle
Ed. 14 Terminator e Taz Mania
Ed. 15 - Evander Holyfield e Prince of Persia
Ed. 16 - Sonic II, Shinobi II Ed. 17 - Superman, Atomic Runner e Tom & Jerry
Ed. 18 - Esqueceram de Mim e G-Loc, Death Duel
Ed. 19 - ECCO, Sunset Riders e Batman Returns

Para conseguir uma edição antiga, fale com o jornaleiro ou o distribuidor da sua região. Você também pode escrever para:

DINAP
a/c Números Atrasados,
Estrada Velha de Osasco,
132, Jardim Teresa, CEP
05350, Osasco, SP

Faça agora a sua assinatura!

(011) 851-3111

Este número também é sua linha direta com a SUPERGAME. Você pode dar sugestões, reclamar... encher mesmo!! Se preferir, escreva para Nova Cultural.

NOVA CULTURAL
Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretores: Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Walter Thomé

SUPERGAME
ANO 2 - NÚMERO 21 - ABRIL DE 1993

Diretora Responsável: Iara Rodrigues

REDAÇÃO
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Reportagem: Roberto Comicelli
Editor de Arte: Omar Grassetti
Chefes de Arte: Hamilton M. Fernandes e Marco Aurélio Sismotto
Assistentes de Arte: Maria Cristina Braga e Therezinha Prado
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara
Secretário de Produção: Paulo Sérgio Agostinelli

Consultor Técnico: Fabio P. Pancheri
Consultores (textos): Márcia Maresti Lima e Marcelo Câmera
Consultores (jogos): Thiago Sorrentino, André Luis A. Cingano e Akira Suzuki,
Consultores (fotografia): Fran Moreira e Éder Luiz Medeiros

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zetune
Promoção: Omar Grassetti, Ione F. Belmont, Hiroko Sassaki

PUBLICIDADE
Diretor Responsável: Walter Thomé
Gerente: Paulo P.P.A. Prado
Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos
Contatos: Fabiana F. do Amaral Kerr e Josemeide Peres
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

SUPERGAME é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** Central de Atendimento: (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; Redação: (011) 851-3644, ramal 255; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; Publicidade: (011) 851-3644, ramal 263.Distribuição Portugal: Distribuidora Jardim de Publicações, Ltda., Quinta de Pau Varais, Azinhaga dos Fetais, 2685 Camarate, Lisboa, telefone: 9472542.

Distribuída com exclusividade no Brasil pelo DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 268-2522, ramal 213

SUPER MÁQUINA

Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica.
A "EuSou" traz pra você os super gabinetes Winners Champion para lojas e o Winners Boy para residências.

Winners Champion

A "EuSou" também fornece comandos, com as últimas novidades do momento; fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

O Winners Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game **MEGADRIVE, SUPER NINTENDO** e outros. Uma ótima opção de entreterimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.

Winners Boy

Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 – Cambuci – São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

ESTRATÉGICO

COMPRE JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

Arcades com joystick profissional e ficheiros importados com temporizadores e reset automático para Snes, Neo Geo e Genesis

TUDO PARA SUA LOCADORA:
APARELHOS, FITAS, ARCADES E ACESSÓRIOS.

GAME HOUSE
LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 -
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel: (0242) 31-1352 - Fax: (0242) 31-4872
Breve no Ilha Plaza - Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377